

СЫЩИК

ОСНОВЫ ПРАВИЛ



СЫЩИК

ОСНОВЫ ПРАВИЛ

Автор-составитель: Александр Семыкин

Перевод с английского: А. Семыкин, О. Чубенко, А. Шлыков и А. Хармац

Автор системы СЫЩИК: Робин Лоуз

Иллюстрация на обложке: Марина Смирнова

Вёрстка: Сергей Ровенков

Распространение: Студия 101

Настоящее руководство основано на документе GUMSHOE SRD, который можно найти по адресу <http://www.pelgranepress.com/?p=12466>. Правила GUMSHOE SRD были разработаны Робинот Д. Лоузом с использованием идей Кеннета Хайта и опубликованы издательством Pelgrane Press под лицензией Creative Commons Attribution 3.0 Unported (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
Лицензия.....	4
Создание персонажа	5
Шаг первый: типаж персонажа	6
Шаг второй: выбор исследовательских способностей	6
Шаг третий: выбор общих способностей.....	8
Исследовательские способности	10
Общие способности.....	18
Мотивы	22
Правила сыщик	23
Для чего была создана эта игра?	23
Анатомия детектива	24
Поиск улик	26
Проверки	30

СРАЖЕНИЯ	35
САМООБЛАДАНИЕ И БЕЗУМИЕ	45
ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗАПАСА ПУНКТОВ.....	50
РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА	52
ПАРАМЕТРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО	52
УГРОЗЫ.....	55
СОЗДАНИЕ СЦЕНАРИЕВ.....	57
Улики	57
Типы улик.....	57
Типы сцен.....	60
ПРОВЕДЕНИЕ ИГР	64
ПРАВИЛА СЫЩИК И ПРОВЕРКИ	64
ТЕХНИКА ВОЖДЕНИЯ	65
ЗАВЕРШЕНИЕ СЦЕН	67

ВВЕДЕНИЕ

Это руководство представляет собой перевод избранных фрагментов GUMSHOE System Reference Document. Оно создано, чтобы помочь разобраться в том, как работает СЫЩИК и помочь познакомиться с правилами.

Технически, этой книги достаточно, чтобы начать играть. Однако на практике будет лучше обратиться к одной из игр линейки СЫЩИК. Дело в том, что эта система подходит для детективных игр в разных жанрах и стилях. В каждом конкретном воплощении меняются роли персонажей, перечни способностей и наборы дополнительных механик. Прежними остаются лишь основы: разделение способностей на общие и исследовательские, работа с уликами, правила проверок и состязаний. Именно этим аспектам системы и посвящено руководство.

«СЫЩИК: основы правил» — это сухое, сжатое изложение принципов механики. Здесь нет художественных описаний или примеров использования правил. Только механика и ничего больше. Должен предупредить, что как составитель документа я позволил себе некоторые вольности при переводе некоторых разделов. Разумеется, все правила остались прежними, но я постарался сделать описание более понятным и структурированным.

Если вы ищете больше дополнительных правил для механики СЫЩИК, советы по её использованию или руководство по созданию детективных сюжетов, обратитесь к документам «СЫЩИК: в деталях» и «Идеальное преступление». Их также можно найти на сайте Студии 101.

Лицензия

Как и GUMSHOE SRD, настоящее руководство распространяется под лицензией Creative Commons Attribution 3.0 Unported. Это значит, что вы вольны использовать любые фрагменты правил для создания собственных продуктов на основе правил СЫЩИК. Единственное условие, которое вы должны соблюсти — поместить в текст ссылку на источник правил:

Настоящий продукт основан на документе GUMSHOE SRD, который можно найти по адресу <http://www.pelgranepress.com/?p=12466>. Правила GUMSHOE SRD были разработаны Робинот Д. Лоузом с использованием идей Кеннета Хайта и опубликованы издательством Pelgrane Press под лицензией Creative Commons Attribution 3.0 Unported (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Создание персонажа по правилам СЫЩИК — простой процесс, который состоит из трёх этапов. Для начала выберите **типаж** персонажа (его концепцию). Затем определитесь с **исследовательскими способностями** (они позволяют находить улики). И, наконец, — с **общими способностями** (они помогут персонажу выжить во время сбора сведений и разрешения проблем).

При создании персонажа у вас есть определённое количество пунктов опыта, которые можно потратить на покупку способностей. У каждой способности есть численный рейтинг. Каждая единица рейтинга стоит один пункт опыта.

Правила СЫЩИК определяют персонажа через действия, которые он или она может совершить для развития детективного сюжета. При этом, происхождение каждой отдельной способности не имеет особого значения в терминах правил. С точки зрения сценария совершенно неважно, чем именно обусловлен, скажем, пункт рейтинга **судебной психологии** — остротой ума, образованием или специфическим опытом. Вы можете упомянуть эту деталь, описывая своего персонажа, но для правил важно лишь то, что в нужный момент персонаж может получить необходимые сведения.

Рейтинги и запасы

Количество пунктов, которые вы вкладываете в способность при создании персонажа, определяет её рейтинг. В течение одного дела рейтинг способности остаётся неизменным, но его можно повысить по завершении расследования.

Помимо рейтинга у каждой способности есть запас пунктов. В начале расследования запас равен рейтингу, но во время игры вы будете тратить пункты для получения полезных сведений и преодоления препятствий на пути персонажа. В определённые моменты игры вы сможете восстанавливать пункты способности, возвращая запас в первоначальное состояние.

Разница между рейтингом и запасом пунктов чрезвычайно важна для понимания правил СЫЩИК. Старайтесь не путать их во время чтения этой книги.

ШАГ ПЕРВЫЙ: ТИПАЖ ПЕРСОНАЖА

Первый шаг в создании персонажа — выбор концепции или типажа героя. Это фраза, которая кратко и ёмко описывает вашего героя. В идеале она состоит из двух слов: прилагательного и существительного. Существительное говорит о том, какое первое впечатление складывается о персонаже, прилагательное усиливает и дополняет это впечатление новыми деталями. Впрочем, это не единственный вариант, и вы вольны импровизировать.

Выбор концепции определяется конкретной игрой. Как правило, перед её началом ведущий рассказывает, что за история вас ждёт и какие персонажи в ней будут уместнее всего. К примеру, герои «Эзотерристов» — это агенты тайного ордена, обладающие особой подготовкой; в «Ночных хищниках» игроки берут на себя роли бывших шпионов; в игре «Страх, как он есть» персонажи — обычные люди, которые впервые сталкиваются с тёмной изнанкой реальности.

В некоторых играх вместо концепции игрок выбирает профессию персонажа или его роль в группе. Как правило, список вариантов ограничен правилами, а каждый из доступных выборов связан с определённым набором способностей.

ШАГ ВТОРОЙ: ВЫБОР ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ

Исследовательские способности необходимы любому персонажу в игре по правилам СЫЩИК. Они позволяют ему собирать необходимые для расследования сведения и развивать сюжет истории.

Количество пунктов опыта, которое каждый игрок может потратить на исследовательские способности, зависит от числа игроков и набора способностей, который используется в вашей игре. Для определения воспользуйтесь следующей таблицей:

Число игроков	Количество пунктов способностей
2	80% от X
3	60% от X
4	55% от X
5+	50% от X

X — общее количество исследовательских способностей, доступных игрокам.

При создании персонажей ведущий помогает игрокам распределить пункты опыта и следит, чтобы каждая из способностей наличествовала хотя бы у одного из героев.

Если игрок участвует в расследованиях лишь время от времени, он получает столько же пунктов способностей, сколько и остальные. Тем не менее, его присутствие не учитывается при подсчёте количества пунктов, доступных сыщикам.

Бесплатные пункты

Если завязка игры подразумевает, что все персонажи обладают определённой подготовкой, герои получают по 1 пункту соответствующей способности бесплатно. К примеру, агенты Ordo Veritatis обязаны разбираться в ритуальных практиках, поэтому каждый персонаж получает 1 пункт рейтинга **оккультных наук** бесплатно. Все герои «Блюз города мутантов» — детективы полиции, поэтому получают 1 пункт **полицейского жаргона**.

Зачем нужны исследовательские способности?

Как правило, в ролевых играх начальные уровни развития способностей отражают весьма ограниченные познания и умения персонажа. В правилах СЫЩИК всё иначе. Любой рейтинг исследовательской способности означает высокую степень профессионализма или впечатляющие природные таланты героя. Если у вас есть подходящая способность, вы автоматически получаете нужные сведения или преодолеваете препятствие, стоящее на вашем пути.

Пункты исследовательских способностей можно потратить, чтобы получить **особое преимущество** (подробнее о них рассказано на стр. 10). В некоторых случаях ведущий будет предлагать это сделать, но также вы сами вольны предлагать варианты тарты пунктов. Используйте эту возможность с умом, поскольку запасы исследовательских способностей не восстанавливаются до начала нового расследования.

При желании вы можете не использовать все пункты опыта при создании персонажа и распределить их непосредственно во время игры. Разумеется, это не означает, что вы получаете новые знания и умения «на пустом месте», скорее вы обнаруживаете в себе скрытый до этого талант.

Если вы играете в продолжительную кампанию, рассчитанную на несколько сценариев, вы будете получать пункты опыта после каждого расследования.

Какой рейтинг считать достаточным?

При выборе исследовательских способностей лучше взять несколько с относительно низким рейтингом, чем вкладывать все пункты в одну. Даже если рейтинг равен всего 1, это уже означает выдающиеся таланты героя. На протяжении одного расследования вам редко придётся тратить больше 3 или 4 пунктов какой-то одной конкретной способности.

Что означает нулевой рейтинг?

Для получения сведений, связанных со способностью, персонаж должен обладать хотя бы 1 пунктом рейтинга. Нет способности — нет улики.

ШАГ ТРЕТИЙ: ВЫБОР ОБЩИХ СПОСОБНОСТЕЙ

Независимо от количества игроков, каждый из них получает 60 пунктов опыта для распределения между общими способностями. Это количество используется в большинстве игр по правилам СЫЩИК и соответствует списку из 12-15 способностей. Если в вашей игре их меньше или вы хотите усложнить жизнь персонажам, можете уменьшить число пунктов опыта.

Рейтинг общих способностей может быть любым, но второй по величине рейтинг должен составлять не меньше половины от самого высокого.

Каждый персонаж в начале игры получает по 1 бесплатному пункту в рейтингах **здоровья** и **самообладания**.

Зачем нужны общие способности?

Общие способности используют другой набор правил по сравнению с исследовательскими. В отличие от них, использование общих способностей подразумевает риск и шанс провала. Они редко используются непосредственно для ведения расследования, но позволяют преодолевать препятствия на пути героев и выживать в опасных ситуациях.

Поначалу это разделение может показаться странным, но оно вполне оправданно, если учитывать, что в центре внимания правил СЫЩИК — детективные расследования. Непредсказуемость исхода при поиске улик недопустима в сыском деле, но, с другой стороны, строгая предопределенность в сценах погонь и сражений делает игру скучной. Именно поэтому СЫЩИК использует в разных ситуациях разные правила и разные наборы способностей.

Какой рейтинг считать достаточным?

Рейтинг 1-3 указывает на то, что способность развита слабо. 4-7 — высокий уровень, но не выходящий за рамки нормального. 8 и более подразумевают исключительное развитие способности, которое станет очевидным для всех, кто увидит её в действии.

При выборе общих способностей разумно вложить по 8-10 пунктов в две или три способности, которые отражают специализацию героя, а оставшиеся пункты распределить на своё усмотрение. Независимо от роли персонажа, рекомендуем вложить не меньше 6 пункта в витальные способности персонажа: **здоровье** и **самообладание**.

Что означает нулевой рейтинг?

Если вы не вложили в способность ни одного пункта, все проверки с её использованием заранее обречены на провал. К примеру, при нулевом рейтинге вождения вы, вероятно, сможете проехать по тихой улице и даже сумеете припарковаться — если найдётся пара помощников, которые четверть часа будут жестами и криками направлять ваши действия. Однако если нужно проследовать за другой машиной или участвовать в уличных гонках, лучше пустите за руль кого-нибудь другого.

Козыри

В некоторых играх у общих способностей есть так называемые **козыри**. Если в способность вложено 8 и более пунктов, персонаж получает доступ к особому ресурсу, или умению. Зачастую козыри дают дополнительные пункты исследовательских способностей или расширяют возможности использования общих. Вот пара примеров таких козырей.

Ободрение: эмпатия

Вы умеете сочувствовать людям и способны найти нужный подход к кому угодно. Если в **ободрение** вложено 8 и больше пунктов, вы получаете дополнительный пункт рейтинга **оча-рования** или **успокаивании** на свой выбор.

Стрельба: твёрдая рука

Обладая рейтингом способности 8 и выше, вы не получаете штрафов на проверки **стрельбы**, связанных с ранениями или шоком.

Слежка: неприметность

Если в способность вложено 8 и больше пунктов, вам достаточно нескольких мгновений, чтобы преобразиться: другая походка, осанка, одежда со специальной подкладкой — и вот вы уже другой человек. Этот приём позволит вам легко затеряться в толпе или уйти от преследования.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ СПОСОБНОСТИ

Исследовательские способности чрезвычайно важны для каждого персонажа в играх по правилам СЫЩИК. Описание каждой способности состоит из общего представления о ней и примеров использования во время расследования. Помните, что это лишь примеры и игроки вольны предлагать собственные варианты применения талантов персонажей.

В некоторых ситуациях для получения одних и тех же сведений можно использовать сразу несколько способностей. К примеру, восстановить поврежденное цифровое изображение можно как с помощью **извлечения данных**, так и с помощью **фотографии**.

Некоторые способности — например, **исследовательская работа** — используются чаще других, и без них не обходится ни одно расследование. Другие же относятся к специфическим областям знания и потому оказываются востребованными лишь в части сценариев. При создании персонажа старайтесь соблюдать баланс между ними и будьте готовы к тому, что герою не всегда удастся извлечь пользу из познаний в области **астрономии** или **криптографии**.

Исследовательские способности разделены на три группы: научные, межличностные и прикладные. Это сделано для того, чтобы вам было легче найти способность, подходящую для конкретной игровой ситуации, просмотрев их перечень в бланке персонажа.

В каждой игре по правилам СЫЩИК используется свой список исследовательских способностей. Их выбор и количество зависит от жанра игры, её стиля, игрового мира и типов персонажей. Поэтому список, приведённый ниже — не универсален. Он подойдёт для игры за высокочастотных специалистов, ведущих расследование в современном мире. Для всех остальных случаев вам придётся использовать альтернативные правила.

Если вы всё же используете этот список, число пунктов опыта будет следующим: 2 игрока — 24 пункта, 3 игрока — 18 пунктов, 4 игрока — 16 пунктов, 5 и более — 15 пунктов.

Научные	Прикладные	Межличностные
Архитектура	Выживание	Авторитет
Аудит	Извлечение данных	Бюрократия
Знание языков	Криминалистика	Дипломатия
Исследовательская работа	Криптография	Допрос
История	Медицина	Запугивание
Культурология	Оружейное дело	Очарование
Оккультные науки	Подделка	Притворство
Право	Фотография	Проницательность
Судебная психология	Химия	Уличное чутьё
Эрудиция	Электронная слежка	Успокаивание

Авторитет (межличностная)

Вы умеете создать впечатление, что в сложившихся обстоятельствах вы — именно тот человек, к которому стоит прислушиваться. При этом вы должны опираться на что-то, что подтверждает ваш авторитетный статус: служебное звание, специфический опыт, положение в обществе или репутация. Настоящие они или вымышленные — не так уж важно.

Архитектура (научная)

Вы знаете принципы, по которым проектируются и возводятся сооружения (а также инфраструктура в целом). Вы можете:

- догадаться, что находится за углом в незнакомом вам здании;
- оценить прочность постройки или строительных материалов;

- находить скрытые помещения или потайные ниши;
- определить возраст здания, архитектурный стиль, изначальное предназначение, перестраивалось ли оно;
- определить, какие элементы постройки являются несущими.

Аудит (научная)

Вы умеете вести финансовый учёт и расшифровывать бухгалтерские записи. Также вы разбираетесь в соответствующих отчётах и умеете их составлять. Вы можете:

- отличить легальное предприятие от криминального бизнеса;
- обнаружить признаки хищения или растрат;
- отследить платежи до их источников.

Бюрократия (межличностная)

Вы умеете работать с бюрократическими организациями, будь то государственная контора или крупная деловая компания. Вы знаете, как добиться желаемого результата с минимальными усилиями и максимальной скоростью. Вы можете:

- ▶ убедить чиновников предоставить вам достоверную информацию;
- ▶ получить доступ к частным данным обманным путём;
- ▶ найти человека, который действительно знает, что к чему в этой организации;
- ▶ найти нужный офис или документ;
- ▶ получить на время специфическое снаряжение или оборудование.

Выживание (прикладная)

Вы хорошо знакомы с условиями жизни в природной глуши или дикой местности. Возможно, вы просто выросли в сельской местности или проходили армейскую службу в местах, где хватало работы «на свежем воздухе». Вы можете:

- ▶ определить, что животное ведёт себя странно;
- ▶ определить, является ли для какого-либо животного или растения данная местность естественной средой обитания;
- ▶ идентифицировать животное по образцам его шерсти, крови или костей;
- ▶ идентифицировать растение по образцу.

Дипломатия (межличностная)

Вы специалист по ведению переговоров и можете убедить человека, что ваше предложение выгодно не только для вас, но и для него. Вы можете:

- ▶ совершать выгодные сделки;
- ▶ разрешать конфликтные ситуации;
- ▶ заключать соглашения об обмене информацией или услугами.

Допрос (межличностная)

Вы умеете вытягивать информацию из людей, напуганных вашим авторитетом, жестокостью или властью. Для использования этой способности вам понадобится переместить жертву в закрытое помещение или показать, что текущая обстановка позволяет вам задержать её или применить к ней силу.

Запугивание (межличностная)

Вы умеете придать себе угрожающий вид, демонстрируя собеседнику собственное физическое превосходство, власть или используя иные способы психологического давления. Вы можете:

- ▶ заставить человека выдать нужные вам сведения;
- ▶ вынудить собеседника покинуть место действия;
- ▶ подавить желание собеседника применить силу по отношению к вам или к другим.

Знание языков (научная)

За каждый пункт рейтинга в знании языков вы получаете возможность писать и говорить на дополнительном иностранном языке. Вы можете обозначить изученные языки во время создания персонажа или выбрать их по ходу игры, например, если ситуация того требует, может выясниться, что вы говорите по явански.

Вы не выучиваете новый язык спонтанно, вы просто создаёте факт из биографии вашего персонажа, о котором до этого момента вы не упоминали.

Извлечение данных (прикладная)

Вы используете компьютерные и электронные технологии, чтобы извлекать и изучать информацию с жёстких дисков или других цифровых носителей. Вы можете:

- ▶ восстановить скрытые, стёртые или повреждённые файлы;
- ▶ улучшить качество аудиозаписей;
- ▶ найти чёткие изображения в высоком разрешении среди размытых видео или фото.

Исследовательская работа (научная)

Вы способны извлекать ценные сведения из различных книг, записей, дел, книжных и газетных архивов или огромных кип не отсортированных писем и телеграмм, а также всемирной паутины. Если необходимые сведения находятся в доступных вам документах, вы их найдёте.

История (научная)

Вы считаетесь экспертом в области истории с особым уклоном в её политическую, военную и экономическую отрасли, не говоря об истории развития технологий. Вы можете:

- ▶ распознать исторические аллюзии;
- ▶ вспомнить краткую биографию выдающихся исторических деятелей;
- ▶ определить, где и когда был создан тот или иной исторический объект;
- ▶ определить возраст какого-либо предмета одежды.

Криминалистика (прикладная)

Вы знакомы со всеми аспектами полицейской работы: сбор образцов для анализа, дактилоскопия, баллистика, составление карты преступления и т.д. Вы можете:

- ▶ находить интересные с точки зрения расследования предметы на месте преступления;
- ▶ отмечать взаимосвязь между различными уликами на месте преступления, восстанавливая картину случившегося;
- ▶ собирать улики для судебной экспертизы, не повреждая образцы.

Криптография (прикладная)

Вы можете создавать или читать шифры на любом известном вам языке, идёт ли речь о простых кодах старинных шпионских систем или сверхсложных компьютерных алгоритмах современного мира.

Культурология (научная)

Вы эксперт в области культурного наследия разных народов. В частности, вы прекрасно разбираетесь в культурных течениях, искусстве и мифологии. Эта способность позволяет:

- ▶ распознать исторические и культурные аллюзии;
- ▶ распознать артефакты и ритуалы существующих культур;
- ▶ в случае необходимости правильно повторить требования этикета или ритуала.

Медицина (прикладная)

Вы способны диагностировать болезни, ранения, отравления и физические отклонения в организме людей. Кроме того, вы умеете проводить вскрытие и определять причины смерти. Эта способность позволяет:

- ▶ определить причину и тяжесть ранения;
- ▶ установить, что человек страдает от состояния, подрывающего его силы: наркотическая зависимость, голодание, беременность;
- ▶ определить общий уровень здоровья пациента;
- ▶ выявить медицинские аномалии.

Оккультные науки (научная)

Вы эксперт в истории магии, суеверий и предрассудков всех исторических периодов: от каменного века до современности. Вы можете:

- ▶ определить культурную традицию или ритуал, изучив улики, оставленные сектантами;
- ▶ предоставить исторические факты, касающиеся различных оккультных традиций;
- ▶ сделать предположение о том, какой эффект должен был вызвать ритуал, изучив улики, оставленные сектантами;
- ▶ определить, был ли ритуал проведён опытными профессионалами или дилетантами.

Оружейное дело (прикладная)

Вы отлично разбираетесь во всём, что умеет стрелять и взрываться.. Вы знаете, из чего состоят и как работают различные орудия убийства. Благодаря этой способности вы можете:

- ▶ установить калибр оружия, его тип и траекторию выстрела;
- ▶ определить состав взрывчатки и то, насколько опытным был её создатель;
- ▶ изготовить взрывчатку или примитивное огнестрельное оружие из подручных материалов.

Очарование (межличностная)

Вы способны найти подход практически к любому человеку. Несколько нужных комплиментов или невинное заигрывание помогут расположить к себе собеседника. Это способность позволит вам убедить собеседника:

- ▶ поделиться нужной вам информацией;
- ▶ оказать небольшую услугу;
- ▶ пойти с вами на свидание.

Подделка (прикладная)

Вы умеете распознавать копии любых документов и даже создавать их сами. Эта способность позволяет вам:

- ▶ определить особенности документа: тип бумаги, время создания, используемое оборудование и т.д.
- ▶ отличить оригинал документа от подделки;
- ▶ определить чей-то почерк или его имитацию;
- ▶ при наличии времени и инструментов создать убедительную копию документа.

Право (научная)

Вы хорошо знаете уголовное и гражданское право своей страны и в общих чертах ознакомлены с зарубежными правовыми системами. При рейтинге 2 и выше вы можете быть дипломированным юристом. Эта способность позволяет:

- ▶ оценить любое действие с точки зрения правонарушений;
- ▶ использовать юридический жаргон;
- ▶ вести переговоры с полицией и сотрудниками прокуратуры.

Притворство (межличностная)

Вы умеете выдавать себя за других людей и имитировать их манеру речи и поведения. Чаще всего эта способность используется в случае общения через интернет или посредством телефона. Выдать себя за человека, которого ваш собеседник хорошо знает, чрезвычайно сложно.

На успешное притворство при личной встрече придётся тратить по крайней мере 2 или 3 пункта каждые пять минут общения с человеком, которого вы пытаетесь обмануть.

Проницательность (межличностная)

Вы умеет подмечать мелкие детали в поведении человека и определять, когда тот лжёт. К сожалению, эта способность несовершенна. Люди часто лгут, особенно когда им грозят проблемы с властями. Куда важнее понять, понять, почему они лгут и что именно пытаются скрыть. Одной **проницательности** для этого мало.

Кроме того, есть люди, на которых эта способность даёт сбой: реакции наркоманов или душевнобольных людей отличаются от обычных. Другие же люди искренне верят своей лжи, а некоторые врут настолько мастерски, что поймать их на обмане совершенно невозможно.

Судебная психология (научная)

Вы знаете, как ведут себя и как думают преступники. Исходя из деталей, увиденных на месте преступления, вы можете, основываясь на своих знаниях о похожих случаях, воссоздать образ преступника, в том числе его примерную биографию, возраст, привычки и поведение. Вы также можете получить полезную информацию, наблюдая за конкретным человеком, особенно за его реакцией на оказываемое на него психологическое давление.

Уличное чутьё (межличностная)

Вы знаете, как вести себя с жуликами, бандитами, наркоманами, проститутками, ворами и другими представителями криминального мира. Вы можете:

- ▶ использовать криминальный этикет, чтобы избежать конфликтов и драк;
- ▶ определить, насколько опасно какое-либо место или человек;
- ▶ узнавать слухи и сплетни преступного мира.

Успокаивание (межличностная)

Вы способны добиться расположения человека, дав ему почувствовать себя в безопасности. Этого можно достичь уговорами, искренним сочувствием или просто фактом своего присутствия рядом с ним в трудный момент. Вы можете:

- ▶ узнать интересующую вас информацию или попросить о незначительной услуге;
- ▶ заставить других перебороть страх и панику;
- ▶ успокоить окружающих в критической ситуации.

Фотография (прикладная)

Вы мастерски обращаетесь с камерами любых видов, в том числе с профессиональными фотоаппаратами и киноаппаратурой. Вы можете:

- ▶ вести профессиональную фото или видеосъёмку;
- ▶ определить, подвергались ли фотографии или видеозаписи обработке;
- ▶ профессионально обрабатывать и восстанавливать изображение с фото и видеозаписей.

Химия (прикладная)

Вы умеете анализировать и синтезировать химические вещества, а также располагаете информацией по многим смежным наукам вроде биохимии, генетики, геологии и металлургии.

Электронная слежка (прикладная)

Вы обучены применять аудио- и видеоаппаратуру для сбора данных. Вы можете:

- ▶ отслеживать телефонные звонки;
- ▶ устанавливать скрытые устройства для прослушки и видеонаблюдения;
- ▶ использовать дронов и схожее оборудование для ведение наблюдения;
- ▶ определять местонахождение скрытых устройств для прослушки, установленных другими профессионалами;

Эрудиция (научная)

Вы настоящий кладёзь бесполезной информации, которая бы вам очень помогла, если бы вы участвовали в викторине. Ваши знания в основном относятся к следующим сферам:

- ▶ спорт и спортивная статистика;
- ▶ шоу-бизнес и развлечения;
- ▶ география;
- ▶ искусство и литература;
- ▶ актуальные новости.

ОБЩИЕ СПОСОБНОСТИ

Атлетика

Атлетика позволяет быстро бегать, далеко прыгать и уклоняться от стремительно приближающихся объектов. Все физические действия, не относящиеся к другим способностям, скорее всего, связаны с **атлетикой**.

Если рейтинг **атлетики** 8 или выше, **защита** персонажа равна 4, в ином случае — 3. **Защита** — это уровень сложности, который необходимо преодолеть вашим оппонентам при попытке попасть по вам в бою (см. стр 35).

Бдительность

Эта способность позволяет предчувствовать (вовремя что-то увидеть, услышать, ощутить) потенциальную опасность для себя и окружающих. К примеру, вы можете:

- ▶ услышать тихие шаги маньяка-убийцы за дверью вашей комнаты;
- ▶ заметить тёмную фигуру, скрывающуюся в зарослях высокой травы;
- ▶ почувствовать слабый запах гниения, исходящий от создания из Внешней Тьмы, скрывающегося под лестницей, по которой вы спускаетесь;
- ▶ осознать, что двигатель машины начал издавать странный шум с момента вашей последней остановки.

Какой бы ни была ситуация, игроки не должны знать уровень сложности проверки. Даже если ведущий обычно сообщает сложность, для проверок бдительности ему стоит сделать исключение. Решение о том, сколько пунктов из запаса потратить, игроки принимают вслепую. Поскольку ведущий никогда не делает бросков «в закрытую», само предложение пройти проверку говорит игрокам о том, что стоит готовиться к чему-то плохому. Они просто ещё не знают, к чему именно. Считайте, что это своего рода эквивалент зловещей музыки, которая начинает играть в фильмах в особо напряжённые моменты.

Ведущий никогда не должен требовать проверки этой способности для получения необходимых улик. Для этого есть исследовательские способности. Бдительность предназначена исключительно для напряжённых и динамичных сцен.

Вожделение

Вы опытный водитель и способны выполнять сложные манёвры даже на самых неповоротливых транспортных средствах. Вы можете:

- ▶ вести преследование или избежать его;
- ▶ избежать аварии или отделаться наименьшим ущербом;
- ▶ определить неисправности в машине;
- ▶ провести срочный ремонт транспортного средства.

За каждый пункт в рейтинге **вождения** можете указать тип транспортного средства, которым способны управлять. Примеры: мотоцикл, легковой автомобиль, грузовик, вертолёт, самолёт. Вы даже можете указать экзотические транспортные средства вроде танка или судна на воздушной подушке, но не удивляйтесь, если это умение вам не пригодится.

Воровство

Ваши ловкие пальцы способны незаметно и беспрепятственно совершать кражи. Вы можете:

- ▶ забрать улику с места преступления прямо из-под носа представителя властей;
- ▶ залезть в чужой карман;
- ▶ подкинуть что-нибудь ничего не подозревающему человеку.

Драка

Вам отлично знакомы приёмы рукопашного боя; вы можете убить, сбить с ног, обездвигить противника или уклониться от его ударов.

Обычно эта способность отвечает за любые навыки ближнего боя — неважно, вооружён персонаж или нет. Однако в некоторых играх её разделяют на две отдельные способности: рукопашный бой и холодное оружие.

Здоровье

Здоровье определяет способность персонажа переносить ранения, сопротивляться болезням и переживать последствия отравлений. Когда вы получаете ранение в схватке, запас пунктов здоровья уменьшается. Соответственно, чем он выше, тем дольше вы способны вести бой.

Когда запас здоровья подходит к концу, персонаж может потерять сознание, получить тяжёлую травму или даже умереть. Подробнее об этом можно прочесть в главе «Сражения» на странице 35.

При создании персонажа вы получаете 1 пункт здоровья бесплатно.

Механика

Вы профессионально собираете, разбираете и чините различные механизмы: от классических ловушек с капканами и маятниками до DVD проигрывателей. При наличии необходимых инструментов вы способны собрать сложные устройства из подручных средств. Кроме того, механика может использоваться как исследовательская способность, если необходимо:

- ▶ оценить мастерство и квалификацию того, кто создал предмет;
- ▶ определить автора предмета ручной работы, сравнив этот и другие известные вам предметы, созданные им.

Ободрение

Вы способны успокоить, ободрить и привести в чувство человека, страдающего от нервного потрясения или психического расстройства. Возможно, вы опытный психотерапевт, священник или же просто понимающий человек, склонный к сочувствию. Вы можете успокоить персонажа, впавшего в панику, а также знаете, как обращаться с товарищами, чья психика была повреждена в ходе приключений.

Первая помощь

Вы способны оказать первую помощь больным или раненым. Более подробное описание этой способности см. стр. 36.

Предусмотрительность

Вы способны с ходу оценить, какая вещь может пригодиться в той или иной ситуации. Более того, вы можете предвосхитить эти ситуации и запастись заранее всем необходимым. Если у вас есть доступ к своим вещам, вы предоставляете команде любой предмет, необходимый для решения задачи. Вы проходите простую проверку (см. стр. 31), и в случае успеха этот предмет оказывается в вашем списке. Нет никакой необходимости делать проверки перед началом приключения, вы просто достаёте из рюкзака (если, конечно, он есть под рукой) необходимый предмет в нужное время.

Другие умения подразумевают наличие у персонажа предметов, необходимых для использования этих способностей. Герои с навыком первой помощи носят с собой походную аптечку, фотографии не расстаются с камерами. Если у персонажа развита стрельба, вероятно, у него найдётся за поясом пистолет и т.д. Для обладания этими предметами проверки предусмотрительности не требуются. Речь идёт именно о предметах общего назначения, которые могут внезапно понадобиться для расследования, и необычных предметах, которые несомненно очень помогут в неожиданных ситуациях, возникающих по ходу игры.

Предметы, которые вы сможете таким образом извлекать из рюкзака, зависят не столько от рейтинга или запаса пунктов способности, сколько от его уместности в рамках повествования. Если ведущий считает, что какая-то вещь будет выглядеть странно, вам не нужно кидать кубик. У персонажа этого предмета просто нет. Любая вещь, которая вызывает смех у товарищей, вероятно, выходит за рамки допустимого.

Проникновение

Вы знаете, как незаметно пробраться в место, в котором вас быть не должно. Вы можете:

- ▶ взломать замок;
- ▶ отключить или обойти систему безопасности;
- ▶ бесшумно и незаметно передвигаться;
- ▶ найти место, наиболее подходящее для проникновения, и воспользоваться им.

Несмотря на своё название, эта способность позволяет как проникнуть в определённое место, так и незаметно покинуть его.

Самообладание

Любые пугающие или стрессовые ситуации порой оказывают пагубное влияние на психическое здоровье. В особенности это касается различных сверхъестественных явлений и встреч с порождениями Неизбывного ужаса. Сохранить разум и присутствие духа в такой ситуации способны лишь люди с крепкой психикой. Именно за неё и отвечает эта способность.

При создании персонажа вы получаете 1 пункт самообладания бесплатно.

Слежка

Вы обучены преследовать выбранную цель, оставаясь незамеченным. Вы можете:

- ▶ вести преследование выбранного объекта — в одиночку или направляя группу сообщников;
- ▶ эффективно использовать специальное оборудование, вроде биноклей или подслушивающих устройств;
- ▶ выбирать безопасные места для ведения наблюдения;
- ▶ замечать, что кто-то пытается проследить за вами и попытаться сбросить хвост;

Стрельба

Вы умеете обращаться с огнестрельным оружием.

МОТИВЫ

У каждого персонажа есть мотив, который направляет его. Мотив — это нечто глубоко личное, ключ к пониманию характера героя. Он заставляет персонажа продолжать расследование, когда любой разумный человек давно отказался бы от этой затеи. В большинстве игр следование мотиву в рискованных ситуациях позволяет персонажу восстанавливать пункты общих способностей.

Ниже приведено несколько вариантов мотивации для героев игры «Эзотеррористы». Это не официальные правила, но их достаточно, чтобы вы поняли суть механики.

Альтруизм

Вы стали агентом Ордена потому, что осознаёте угрозу Внешней тьмы и стремитесь уберечь от неё людей, которые даже не знают о вашем существовании. Вы всегда стараетесь поступать правильно — для вас это единственный допустимый образ действий. Вопрос в том, насколько ваши коллеги разделяют эту мотивацию и насколько безупречны их методы работы?

Наследие

Вы один из немногих, для кого существование Ordo Veritatis никогда не было тайной. Скорее всего, кто-то из ваших близких или наставников сам служит Ордену и готовил вас к той же роли. Вы всегда знали, что рано или поздно сами станете частью этой организации. Можно сказать, для вас этой семейное дело.

Преданность

Возможно, вы и считаете миссию Ордена важной, но остаётесь на службе не поэтому. Настоящая причина — в ком-то из ваших товарищей. Вы отправитесь за ним в огонь и воду и сделаете всё, чтобы спасти его. Любовь, дружба, долг — вы сами вольны выбирать причину, по которой не можете просто оставить его.

Искупление

Вы совершили дурной поступок: пошли на преступление; предали друзей; убили того, кто этого не заслуживал. Возможно, никто кроме вас не считает, что вам нужно что-либо искупить, однако есть вещи, которые имеют значение только для вас. Вы работаете на Ordo Veritatis, потому что считаете, что это лучший способ искупить грехи прошлого.

Тайна

Вас влечёт к себе некая тайна, которая стоит за заговором эзо террористов. Вы хотите узнать на вопрос, сколько из мировых загадок связаны с чем-то потусторонним, а сколько являются лишь мистификацией. Возможно, вы метите ещё выше и хотите знать, что такое Внешняя тьма на самом деле и есть ли за Барьером что-то ещё.

Безысходность

Вы пережили нечто такое, что сделало вашу повседневную жизнь бессмысленной и пустой. Вы знаете, как устроен окружающий мир на самом деле, и это не позволяет вам вести жизнь простого обывателя. Вы метались от одной работы к другой, пытались выбрать свой жизненный путь, но всё это казалось пустышкой. Служба Ордену — единственная вещь в этом мире, которая ещё не потеряла смысл.

Месть

Эзотеррористы убили или сломали жизнь кого-то, кто был вам дорог. Вы оказались не в состоянии предотвратить эту трагедию и теперь объявили охоту на этих выродков. Дело не только в том, что случившееся не должно произойти вновь — для вас это личное.

ПРАВИЛА СЫЩИК

Эта глава посвящена основным правилам СЫЩИК и адресована как игрокам, так и ведущим. Но сначала, если позволите, немного теории.

ДЛЯ ЧЕГО БЫЛА СОЗДАНА ЭТА ИГРА?

Мы считаем, что традиционный подход к ролевым играм, который сложился ещё во времена зарождения хобби, довольно плохо справляется с приключениями в детективном жанре. Такие игры идут тяжело, со скрипом и нередко вовсе заходят в тупик. Правила СЫЩИК были созданы, чтобы подобного никогда не случилось.

Что же не так с этим «традиционным» подходом? Всё дело в том, что в его основе лежит ошибочное представление о технике получения улики.

Исторически настольные ролевые игры берут своё начало от игр, строившихся на исследовании подземелий. И детективные сценарии не являются исключением. С точки зрения правил улики в них рассматриваются так же, как и любое другое сокровище. Игрокам нужно найти улику для продвижения по сюжету. Чтобы сделать это, надо пройти проверку какого-нибудь навыка, то есть бросить игральные кости. При успехе всё хорошо, персонажи двигаются дальше, но при провале игра останавливается.

Но ведь поиски сокровищ — не самое главное в исследовании подземелий. Основной задачей в таких играх является победа над монстрами и другими противниками, населяющими опасные катакомбы. А сокровища выступают в качестве вознаграждения за боевые подвиги. Если вы не нашли все сокровища в каком-то зале, вы не так уж много теряете, ведь при этом история продолжается, и герои продвигаются вглубь подземелья навстречу новым приключениям и схваткам.

Представьте, если в такой игре вам нужно успешно проходить проверку, чтобы найти новый зал, кишачий чудовищами, а при провале — сидеть на месте, умирая от скуки. То же самое происходит с детективами, если в них используется традиционная схема «брось игральные кости и при успехе найди подсказку».

В детективных романах, будь то городское фэнтези или сериал про полицейских, в основном внимание уделяется отнюдь не поиску улики. Если это действительно важно, то автор посвятит абзац описанию того, насколько сложен был этот поиск, а режиссёр поставит короткую сцену обыска квартиры. Но самое интересное начинается после того, как герои обнаружат новую улику. Иными словами...

Детективные истории повествуют не о поиске улики, а об их интерпретации.

Улики по правилам системы СЫЩИК находятся автоматически, если персонажи оказываются в нужном месте в нужное время и обладают нужными способностями. Веселье начинается, когда игроки пытаются собрать все кусочки мозаики в целую картину.

АНАТОМИЯ ДЕТЕКТИВА

Каждый детективный сценарий начинается с преступления или тайногоговора, в котором замешана группа антагонистов. Героям игры предстоит выяснить, что замыслили плохие парни и остановить их.

Планируя детективный сценарий, ведущему предстоит продумать завязку расследования, зловещий заговор и цепочку улик, которая приведёт сыщиков к разгадке.

Завязка расследования

Это некое событие (как правило, ужасное преступление), которое привлекает внимание героев и служит отправной точкой сценария.

Завязка расследования во многом зависит от того, кем являются герои игры и какие преступления они обычно расследуют. К примеру, вот возможные варианты для игры «Эзотеррористы»:

- Обнаружены следы ужасного ритуала с признаками жертвоприношения.
- Обнаружено тело жертвы, убитой в гротескной неестественной манере — вероятно, сверхъестественным существом.

- Множественные свидетельства встречи с необъяснимыми паранормальными явлениями.

Завязки для игры «Страх как он есть» должны быть иными. Её герои — не профессиональные детективы, которые ведут расследование по долгу службы, а обычные люди. Чтобы втянуть их в историю, нужно событие, которое затрагивает их лично.

- Группа туристов отправляется в поход на праздники. Во время ночёвки в лесу один из них пропадает при зловещих обстоятельствах.
- Друг или родственник персонажей исчезает, оставив странное сообщение. Внешне всё выглядит нормально, но герои подозревают что-то неладное.
- Персонажи-подростки становятся свидетелями действий некой потусторонней сущности или сверхъестественного явления. Разумеется, родители и полиция не верят их рассказам.

Зловещий заговор

Эта часть определяет, кто ваши враги, что они уже успели совершить, чего пытаются достичь, и как начало дела увязывается с общей картиной. Ведущий также продумывает, что именно персонажам необходимо сделать, чтобы помешать претворению зловещего плана в жизнь.

После того как ведущий напишет историю с точки зрения злодеев, он начинает прорабатывать её в обратном направлении, продумывая **цепочку улик**, ведущую от завязки расследования к пониманию зловещего плана и того, кто за ним стоит. Этих улик должно быть достаточно, чтобы раскрыть заговор.

Ведущий также может продумать **реакцию противников** — то, как плохие парни станут реагировать на вмешательство детективов в их планы. Если противники не абсолютно пассивны, они будут пытаться уничтожать улики; путать следы, направляя детективов по ложному пути; избавляться от свидетелей и вносить разлад в группу героев. Наконец, злодеи могут просто попытаться убить тех, кто ведёт расследование. Самонадеянные, нетерпеливые и безрассудные враги открыто нападут на героев. Более осторожные противники предпочтут нанести удар издалека и будут тщательно замечать за собой следы.

От структуры к истории

Структура сценария, придуманная ведущим, сама по себе не является детективной историей. Историю создают игроки, описывая действия своих персонажей. Она разворачивается от одной сцены к другой по мере того, как персонажи ищут, находят и собирают воедино улики.

Героям предстоит исследовать места преступлений, отыскивая подсказки, и общаться с персонажами ведущего, получая от них сведения, которые могут подтвердить или опровергнуть гипотезы героев.

В первой сцене персонажи игроков сталкиваются с загадкой, которую им предстоит решить. Затем они начинают расследование и собирают информацию, которая приближает их к разгадке. В каждой игровой сцене есть подсказка, которая поможет перейти к следующей. Некоторые сцены кардинально меняют историю, например, потому что герои понимают, что первое преступление является лишь частью чего-то большего. По мере сбора улик вырисовывается общая картина, а для персонажей игроков наступает кульминационный момент, в котором всё встаёт на свои места, и они сталкиваются с антагонистами. В финальной сцене обрисовываются результаты успешного расследования или (что случается намного реже) последствия провала.

Чтобы продвигаться от сцены к сцене и в итоге раскрыть преступление, героям потребуются улики, которые являются «топливом» всей истории.

Совет для игроков: предположения

Детективные истории нередко начинают буксовать, когда игроки принимаются строить предположения о том, что же могло произойти. Вы можете видеть множество вариантов развития событий, но лишь один из них является верным. Если на основании имеющихся улик вы располагаете сразу несколькими объяснениями случившемуся, вам нужно больше информации.

Иными словами, если вы начинаете тонуть в гипотезах, пора искать новые улики.

ПОИСК УЛИК

Искать улики просто. Всё, что вам нужно, это: (1) перейти к сцене, где можно получить нужную информацию; (2) иметь нужную способность, чтобы найти подсказку; (3) сказать ведущему, что вы используете эту способность. Если вы будете соблюдать эти условия, вы всегда сможете получить интересующие вас сведения. Успех при поиске улик не зависит от бросков кубика. Если вам нужна подсказка, вы её получите.

Вы можете чётко обозначить, чего вы пытаетесь добиться: «Я использую **естествознание**, чтобы понять, что именно за кости мы откопали». Либо же вы вольны указать лишь общее направление поисков: «Я использую **исследовательскую работу**, пытаюсь собрать больше информации об этой заброшенной больнице». Если ваше действие соответствует условию нахождения улики, предусмотренной сценарием игры, ведущий предоставит вам искомую информацию.

Некоторые подсказки окажутся очевидным для опытного сыщика. Как только тот перейдёт к нужной сцене, ведущий предоставит эту информацию безо всяких усилий с вашей стороны. В сценарии указано, какие улики требуют действий игроков, а какие нет, но ведущий может корректировать это по ходу игры. К примеру, когда игроки действуют особенно активно, ведущий может отдохнуть и заставить их потрудиться над поиском тех улик, которые в ином случае герои получили бы автоматически. Если вы увязли в споре или застряли на какой-то сцене, он может сам предоставить вам информацию, которая требовала бы действий с вашей стороны.

Ключевые улики

Для каждой сцены ведущий продумывает **ключевую улику**. Это информация, которая необходима для того, чтобы перейти к следующей сцене и в конце концов завершить расследование.

Для каждой улики ведущий выбирает исследовательскую способность, с помощью которой её можно получить. Ведущий должен избегать ситуаций, когда эти улики будут доступны только с использованием редких способностей¹. Следует также помнить, что способность, использование которой ведущий ожидает увидеть в этой сцене, — лишь один ключ к получению информации, но не единственный. Если игрок находит другую убедительную и правдоподобную возможность добыть сведения, ведущий должен предоставить ему улику.

Особые преимущества

Определённые улики позволяют получить **особые преимущества**, если вы потратите пункты из запаса подходящей способности. В процессе первых нескольких игр ведущий будет предлагать потратить дополнительные пункты, когда вы найдёте улики.

¹ Именно по этой же причине механизм создания персонажа прописан таким образом, чтобы группа сыщиков могла иметь в своём распоряжении все или почти все способности.

Впоследствии вы можете сами спрашивать, получите ли вы что-то, потратив дополнительное время и усилия на данную улику. Вы можете даже предложить способы улучшения и без того хорошего результата, и если ваше предложение убедительно или заманчиво звучит, ведущий наградит вас особым преимуществом, не указанным в его сценарии.

Каждое преимущество стоит 1 или 2 пункта из запаса исследовательской способности. Цена зависит от объёма усилий, которые необходимо приложить персонажу для достижения цели, и весомости награды. Когда ведущий спрашивает, хотите ли вы получить преимущество, он также сообщает, во сколько пунктов оно вам обойдётся.

Самый частый пример особого преимущества — это дополнительная информация о расследовании. Она наполняет историю интересным деталями, но она не обязательна для раскрытия дела или продвижения к следующей сцене.

Как правило, особое преимущество позволяет вашему персонажу выглядеть умнее, сильнее, смелее. Оно может вам помочь в дальнейшем, зачастую за счёт того, что вы будете производить впечатление на второстепенных персонажей.

Преимущество также может позволить вам значительно продвинуться по сюжету благодаря получению сведений, которые в ином случае стали бы вам доступны гораздо позже. Иногда дополнительная информация добавляет в историю эмоциональную составляющую, она может быть связана с прошлым героя и его жизнью до начала истории. Если сравнить вашу игру с телевизионным сериалом, то особое преимущество позволяет разыграть яркую и глубокую сцену с участием вашего персонажа.

Чтобы получить особое преимущество, вам придётся потратить пункты из запаса способности. В сценарии ведущего может быть указано, что вы получаете преимущество X, потратив 1 пункт, или преимущество Y, потратив 2 пункта.

Если ведущий хорош в импровизации и не опасается доверять игрокам возможность влиять на детали истории, он может позволить им самим выбирать, каким именно будет их особое преимущество.

Если вы объявили трату пунктов в ситуации, для которой ведущий не подготовил никаких специальных преимуществ, и вы сами не можете решить, что именно могло бы удачно вписаться в ваше расследование, вы не теряете пункты, которые собирались потратить.

Пассивный поиск улик

Иногда персонажи интуитивно замечают что-то, даже если не ищут подсказки целенаправленно. Чаще всего это происходит в сценах, которые игроки воспринимают как бытовые и не требующие активного поиска. Группа может наткнуться на потайную дверь, заметить каплю крови на полированном полу кухни или вовремя увидеть психопата с топором, который скрывается под задним сиденьем автомобиля. То же самое относится и к межличностным способностями, которые могут предоставить героям неочевидные подсказки. Например, в тех случаях, когда поведение персонажа кажется подозрительным и неестественным.

Бессмысленно ожидать, что игроки будут пытаться использовать все свои способности в каждой из промежуточных сцен. Иначе им придётся тратить драгоценное игровое время при каждом переходе от одной сцены к другой и фанатично проходить по списку способностей.

Вместо этого ведущий спрашивает, кто из персонажей обладает самым большим запасом пунктов необходимой способности. Если у двух и более игроков запас пунктов одинаковый, выбирается персонаж с наибольшим рейтингом. Если рейтинги также одинаковы, персонажи находят улику одновременно.

Простой поиск

Многие улики можно получить вообще без использования исследовательских способностей — достаточно просто оказаться в нужном месте и посмотреть в нужную сторону. Не обязательно быть профессиональным сыщиком, чтобы найти кровавый след на ковре в гостиной или заметить конверт, приклеенный с нижней стороны столешницы в местной кофейне. Для нахождения таких улик игрокам не требуется применение каких-то особых навыков.

Простой поиск может выглядеть по-разному в зависимости от того, сколько у вас времени и на что сейчас обращает внимание группа. Некоторым игрокам нравятся сцены взаимодействия с окружающей средой. В таком случае ведущему стоит разыгрывать сцену в формате вопрос-ответ: игроки начинают с нуля и с помощью подсказок находят нужную улику.

Ведущий: У окна стоит письменный стол с выдвижной крышкой.

Игрок: Я смотрю, что под ней.

Ведущий: Вы находите альбом со старыми фотографиями.

Если игрокам не интересны поиски такого рода, и им кажется, будто они клещами тянут из ведущего каждую деталь, сократите описание сцены.

ПРОВЕРКИ

Ведущий: Обыскав комнату, в выдвижном ящике письменного стола вы обнаруживаете альбом со старыми фотографиями.

Броски кубиков
В системе СЫЩИК для любых
проверок используется бросок
обычной шестигранной кости.

В первом случае улику получает персонаж, чей игрок первым проявил интерес к нужной детали обстановки. Во втором случае ведущий сам решает, кто обнаружил улику. Подсказку может получить:

- ▶ персонаж, которому улика больше всех подходит «тематически» (например, если вы решили, что агент Дженкинс постоянно натывается на какие-то неприятные улики, и эта подсказка тоже вызывает отвращение, скажите игроку, что его персонаж снова «вляпался» в полезную информацию);
- ▶ персонаж, который давно не попал в интересные ситуации;
- ▶ персонаж с самым высоким рейтингом сбора улик или криминалистики.

Необходимость в проверках возникает, когда исход действий персонажа неизвестен. Это значит, что в проверках используются только общие способности. В отличие от попыток найти новые улики, применение общих способностей далеко не всегда успешно. Провал может повлечь за собой ужасные последствия, а успех — помочь в расследовании.

Даже когда речь идёт об общих способностях, ведущий должен требовать проверки только в драматических и важных сценах или в ситуациях, требующих особых усилий. В большинстве случаев использование общих способностей предполагает автоматическое получение желаемого результата и возможные преимущества в случае траты пунктов из запаса — так же, как и при использовании исследовательских способностей.

В игре есть два вида проверок: простые и состязания.

Простые проверки

Когда сыщик пытается совершить рискованное действие без активного сопротивления со стороны другого персонажа, он проходит простую проверку. Например, герой пытается перебраться через стену, взламывает замок на двери, стреляет из пистолета или пытается сохранить рассудок при встрече с потусторонним ужасом.

Ведущий определяет сложность действия и назначает число от 2 до 8, где 2 означает тривиальную задачу, а 8 — почти невыполнимую миссию. Игрок кидает кубик, и если результат броска равен или больше назначенной сложности, персонаж успешно выполняет задуманное. Перед проверкой игрок может потратить любое количество пунктов из запаса подходящей способности и прибавить их к результату броска. Если игрок забыл оговорить перед броском, сколько пунктов из запаса он тратит, то к значению на кубике ничего не прибавляется.

В игровом мире трата пунктов означает особое усилие и сосредоточение со стороны персонажа, и эти усилия он может прилагать ограниченное количество раз за время игры.

Ведущий не должен раскрывать сложность проверки. Это добавляет в игру напряжения и заставляет игроков решать, стоит ли тратить пункты сейчас или приберечь их для будущих испытаний.

Повторные проверки

Проверка представляет собой единственную и лучшую попытку персонажа совершить какое-либо действие. Если что-то не удалось, вы не можете просто попытаться ещё раз, не приняв других действий, направленных на увеличение шансов на успех. Если ведущий разрешил пройти проверку ещё раз, вы должны потратить больше пунктов из запаса, чем во время предыдущей попытки. Если запас пунктов вам этого не позволяет, вы не можете попытаться совершить действие ещё раз.

Помощь лидеру

Когда несколько персонажей объединяют усилия для достижения общей цели, они решают, кто из них возьмет ведущую роль, а кто будет помогать. В этом случае все участники могут тратить любое количество пунктов из запаса способности, чтобы улучшить результат броска, однако каждый из помощников должен потратить один дополнительный пункт, чтобы принять участие в совместном действии.

Помощь команде

В некоторых ситуациях для успеха совместных действий требуется лидер, который, будучи специалистом в конкретном вопросе, решает его, а остальные помогают ему или хотя бы не мешают. Персонажи выбирают такого лидера.

Он проходит проверку и может потратить любое количество пунктов из собственного запаса способности. Все остальные персонажи тратят по одному пункту из личных запасов способности, чтобы получить преимущества от действия лидера. Эти пункты не суммируются с результатом броска кубика.

За каждого персонажа, который не может потратить пункты на объединение усилий, уровень сложности задачи увеличивается на 2.

Далеко не всегда ситуация позволяет героям действовать совместно. Только один персонаж может одновременно вести машину. Во время проверок **предусмотрительности** каждый персонаж проверяет свои вещи, а не роются в одном общем рюкзаке.

Уровень сложности и продвижение по сюжету

Правила СЫЩИК подразумевают, что все важные для развития истории улики должны быть доступны персонажам. Поэтому ведущему необходимо убедиться в том, что проверки и состязания, необходимые для продолжения расследования, легко преодолимы. Назначайте сравнительно невысокую сложность 4 или даже меньше для действий, предпринимаемых в эти поворотные моменты сценария. В случае препятствий, преодоление которых даст интересный, но не критично важный для продвижения в расследовании результат, можете назначать высокие сложности.

Например, если персонажам необходимо проникнуть в дом, в котором происходит собрание культа, чтобы добраться до финальной сцены, назначьте этому заданию сравнительно невысокую сложность 4. Если игрокам кажется, что они слишком быстро и легко справились с задачей, поясните, почему это им удалось без особых усилий. Например, служитель культа, который должен был следить за входами, погружен в чтение популярного романа.

Альтернативный вариант: назначьте сложность по обычным правилам, но считайте, что персонажи справляются с испытанием независимо от результата проверки. Провал лишь ведёт к каким-то отрицательным последствиям. Например, если персонаж проваливает проверку **атлетики** при попытке перелезть через стену, он так или иначе оказался по другую сторону, но при этом вывихнул ногу, привлек нежелательное внимание и т.д.

Вызовы

Порой герои сталкиваются с задачами, для которых требуется больше усилий, времени или попыток, чем подразумевает обычная проверка. В этом случае задаче назначается **запас сложности** — как правило, 8 и выше (иногда гораздо выше). Персонаж или персонажи должны исчерпать этот запас в результате нескольких попыток.

Герои проходят проверки по общим правилам. Сложность каждой остаётся стандартной — 4. В случае успеха результат проверки (число на кубике и вложенные пункты) вычитается из **запаса сложности**. Когда тот достигнет нуля, задача выполнена. В случае провала, сложность остаётся неизменной. Персонажи могут проходить проверки по очереди или использовать правило помощи лидеру, чтобы повысить шансы на успех.

Проверки с заданным результатом

Необходимость проверок с заданным результатом возникает, когда что-то плохое или хорошее должно определённо произойти с одним из персонажей — нужно только решить, с кем именно.

Все персонажи проходят проверку определённой общей способности, а результаты проверок сравниваются. Если речь идёт о положительных последствиях, персонаж с наилучшим результатом получает некое преимущество. Если об отрицательном — персонаж с худшим исходом страдает от последствий. Когда ведущий проводит

состязание между персонажами игроков, он должен предупредить их и сообщить, положительный их ждёт исход или отрицательный.

Игроки заранее решают, сколько пунктов из запаса потратят, чтобы улучшить результат проверки, но не сообщают об этом другим и записывают где-нибудь втайне от остальных. Затем они бросают кубик, открывают, сколько потратили пунктов, и называют конечный результат. Ведущий может поставить ограничение на количество используемых пунктов запаса.

Будьте осторожны в случае испытаний с отрицательным исходом. Да, с кем-то из персонажей обязательно случится что-то плохое, но это должно стать неприятной встряской для героя, а не чем-то непоправимым. Если на сыщиков нападает чудовище, оно может ранить кого-то из них, но не оторвать ему руку или убить. Впрочем, более жёсткие последствия провала, возможны, если у героев были очевидные возможности избежать опасности, но они их проигнорировали.

Если в результате проверки несколько игроков получили одинаковый результат, они могут потратить любое число пунктов из запаса, чтобы занять более выгодное положение. Если даже после дополнительных трат пунктов результат остаётся одинаковым, ведущий решает, кто проиграл или выиграл состязание, основываясь на том, как исход повлияет на дальнейшее развитие истории.

Неизбежные траты

Помните о том, что проверки нужны только в драматических сценах, когда провал может сделать игру более интересной и напряжённой. Но бывает так, что перед сыщиком стоит задача, которая требует усилий, но герою при этом никто не противостоит, и он почти не ограничен во времени. В этом случае потратите траты одного-двух пунктов из запаса способности. Так вы добьётесь нужного эффекта и не превратите проходную задачу в испытание.

Проверки с нулевым рейтингом

В большинстве игр по правилам СЫЩИК проверки способностей с нулевым рейтингом заранее обречены на провал. Важно: речь идёт именно о рейтинге, а не о запасе. Даже если игрок исчерпал пункты способности, он всё равно может пройти проверку, просто теряет возможность как-то повлиять на результат, выпавший на кубике.

Есть и другой, более мягкий подход: персонаж всегда может пройти проверку способности, независимо от того, есть ли у него пункты рейтинга или нет. Этот вариант правил уместен лишь в играх, которые не предполагают жёсткого давления на персонажей.

Ведущий должен выбрать подходящий стиль игры перед её началом и придерживаться этого выбора до самого конца.

Состязания

Когда два персонажа (как правило, персонаж игрока и персонаж ведущего) активно пытаются друг другу помешать, это называется состязанием. И хотя правила позволяют использовать состязания для разрешения любых физических конфликтов, чаще всего они используются для определения результата погони.

Во время состязания персонажи действуют по очереди. Первый, кто провалит проверку выбранной способности, проигрывает. Как правило, решение о том, кто ходит первым, принимает ведущий, если, конечно, это не очевидно из самой ситуации. Например, в случае погони первым ходит персонаж, убегающий с места действия. Если несколько персонажей пытаются скрыться почти одновременно, то первым ходит тот, у кого рейтинг выбранной способности ниже.

Первый персонаж должен пройти проверку соответствующей способности. Если он её проваливает, состязание проиграно. В случае успеха к состязанию присоединяется второй персонаж. Так продолжается до тех пор, пока один из персонажей не провалит проверку и не проиграет состязание.

Как правило, персонажам надо преодолеть уровень сложности 4.

В случаях, когда у персонажей разные шансы на успех, ведущий может назначить им разные уровни сложности.

Персонаж с явным преимуществом проходит проверки с меньшей сложностью. Персонаж, которому нужно преодолеть какие-то трудности, проходит проверку с большей сложностью. Если возникают сомнения, ведущий назначает меньшую сложность персонажу, имеющему превосходство.

Во время состязания и игроки, и ведущий должны вместе описывать, что происходит после каждой проверки и почему их персонажи остаются в игре. Вместо того, чтобы забросить повествование и перейти к арифметическим вычислениям, вы продолжаете делать вымышленный мир живым.

СРАЖЕНИЯ

Сражения — более сложные состязания, в которых задействованы следующие способности:

- **Драка** против **драки**: персонажи сошлись в ближнем бою.
- **Стрельба** против **стрельбы**: персонажи находятся на большом расстоянии друг от друга и пытаются поразить противника с помощью огнестрельного оружия.

Участники сражения по очереди проходят проверки выбранной способности. В случае успеха, они получают возможность нанести урон противнику.

Очерёдность хода

Очерёдность хода определяет, удастся нападающему перехватить инициативу и атаковать первым, или же противник сумеет предугадать его действия и нанести упреждающий удар.

- В случае ближнего боя, персонаж игрока действует первым, если его рейтинг **драки** больше или равен рейтингу **драки** противника.
- Во время перестрелки персонаж игрока действует первым, если его рейтинг **стрельбы** больше или равен рейтингу **стрельбы** цели.
- В противном случае оппонент персонажа ходит первым.

В редких ситуациях, когда сражаются два персонажа игроков, персонаж с более высоким рейтингом нужной способности (**драки** или **стрельбы**) ходит первым. Если рейтинги этой способности равны, первым ходит игрок с наибольшим количеством пунктов в запасе. Если количество пунктов также одинаково, игроки бросают кубик, предварительно выбрав чётное или нечётное значение. Чей вариант выпал, тот и действует первым.

Защита

У каждого персонажа есть параметр **защиты**, равный 3 (стандартное значение) или 4 (если рейтинг **атлетики** персонажа 8 или выше). **Защита** — это уровень сложности, который противнику необходимо преодолеть, чтобы ранить персонажа. У второстепенных персонажей защита может быть меньше. У монстров защита бывает 4 или выше вне зависимости от их рейтинга **атлетики**.

Нанесение урона

Если результат проверки атаки оказался равен защите противника или выше неё, персонаж наносит ему урон. Бросьте кубик ещё раз и добавьте к нему модификатор урона оружия. В случае огнестрельного оружия добавьте ещё +2, если персонаж стреляет в упор.

Сверхъестественные создания часто обладают крайне высокими модификаторами урона, которые обусловлены их нечеловеческой природой.

Персонажи не могут тратить пункты из запаса боевых способностей, чтобы улучшить результаты проверки урона.

Полученный урон вычитается из запаса **здоровья** противника. Когда запас падает до 0 или ниже, персонаж страдает от последствий ранений. Это могут быть как мелкие синяки и уста-

лость, так тяжёлые увечья и смерть. Подробнее об этом рассказано инже.

Сражения отличаются от прочих состязаний. В отличие от них, персонажи не выбывают из боя, провалив проверку. Это случается только когда они теряют сознание или получают серьёзное ранение. Неудачная атака означает лишь то, что противник в этом раунде останется невредим.

Тип оружия	Урон
Безоружный бой	-1
Импровизированное оружие, полицейская дубинка, нож	0
Мачете, меч, арбалет, огнестрельное оружие	+1
Тяжёлая штурмовая винтовка, лучевое оружие	+2

Ранения и смерть

В отличие от большинства способностей, запас **здоровья** персонажа может опуститься до нуля и ниже. Когда это происходит, персонаж должен пройти проверку на потерю сознания. Это обычная проверка, уровень сложности которой равен абсолютному значению **здоровья** героя². При этом вы можете тратить пункты из запаса, ещё сильнее снижая его, но повышая свои шансы остаться в сознании.

² Т.е. отрицательное значение здоровья расценивается как положительное. Например, если запас здоровья равен -3, вы проходите проверку с уровнем сложности 3 и т. п.

Если запас здоровья опустился до значения от 0 до -5, вы ранены, но ваши неглубокие раны и синяки скоро пройдут. Тем не менее, боль вас отвлекает, и вы не можете тратить пункты исследовательских способностей. Кроме того, уровень сложности всех проверок и состязаний (включая защиту противников) увеличивается на 1. Персонаж со способностью **первая помощь** может выручить вас, потратив пункты из запаса. За каждый пункт **первой помощи** раненый персонаж восстанавливает 2 пункта **здоровья**. Если же персонаж оказывает **первую помощь** себе, то за каждый потраченный пункт он получит только 1 пункт здоровья.

Врач может восстановить запас здоровья только до того уровня, что был перед инцидентом, в котором персонаж получил последние ранения. Кроме того, медик должен иметь возможность обработать ваши раны, не отвлекаясь ни на что другое.

Если запас здоровья падает до значения от -6 до -11, вы **серьёзно ранены**. Вы вновь должны пройти проверку на потерю сознания. Независимо от того, остаётесь ли вы в сознании, вы больше не можете сражаться. Пока вам не окажут первую помощь, вы будете терять по 1 пункту здоровья каждые полчаса. Персонаж со способностью **первая помощь** может стабилизировать ваше состояние, осуществив проверку соответствующей способности

со сложностью 3. Но он уже не сумеет восстановить ваш запас здоровья.

Даже после того, как вам окажут первую помощь, вам придётся провести несколько дней в больнице или другом подобном месте. Время, которое вам предстоит провести в отрыве от расследований, определяется уровнем падения здоровья: по одному дню за каждый пункт. К примеру, если ваш запас здоровья упал до -8, вы проведёте в больнице 8 дней). Когда вас выпишут, запас здоровья будет равен половине максимального значения. На следующий день он полностью восстановится.

Если запас здоровья упал до -12 или ниже, вы мертвы. Вам предстоит придумать нового персонажа, который придёт на смену погибшему.

Соппротивление оглушению

Тазеры, шокеры, дротики с транквилизаторами и другие виды нелетального оружия выводят противников из строя, не нанося серьёзного вреда их здоровью. Когда в персонажа попадают из подобного оружия, он должен пройти **проверку на оглушение**. Это обычная проверка **здоровья**, сложность которой равна рейтингу оглушения оружия (обычно 5). Вы можете тратить пункты из запаса здоровья, повышая свои шансы остаться в сознании — точно также, как и при проверке на потерю сознания.

Если потратив пункты, вы снизили значение здоровья до 0 или до -5, вам также придётся пройти проверку на потерю сознания — после успешной проверки на оглушение. Если за время одного раунда вас несколько раз атакуют с помощью нелетального оружия, вы должны пройти проверку для каждой успешной атаки.

В случае успеха вы остаётесь в сознании, а эффект оглушения заключается в кратковременной дезориентации и нарушении координации движений: сложность всех действий возрастает на 1. Этот штраф не суммируется с другими штрафами и действует до конца следующего хода персонажа. В случае провала проверки персонаж теряет сознание. Длительность оглушения зависит от типа оружия, но обычно составляет от 10 до 60 минут — или до тех пор, пока персонажа не приведут в чувство. Для этого потребуется проверка **первой помощи** со сложностью 4. Эта проверка не восстанавливает потерянные пункты здоровья.

Если рейтинг **здоровья** противника составляет 3 или ниже, при попадании из оглушающего оружия он сразу теряет сознание. Проверка при этом не требуется. Иными словами, если ведущий хочет выпустить против героев безликих статистов, которые свалятся после первого же выстрела, достаточно дать им по 3 пункта в рейтингах **здоровья**.

Большие сражения

Сражение становится более хаотичным, когда в нём участвуют две группы или когда группа нападает на одиночную цель. Если кто-то из участников сражения застал противников врасплох, те действуют в последнюю очередь. В иных случаях очередность хода определяются следующим образом:

- **Ближний бой:** если рейтинг **драки** хотя бы одного из сыщиков равен или больше, чем рейтинг любого противника, сыщики действуют первыми.
- **Перестрелка:** если рейтинг **стрельбы** хотя бы одного из сыщиков равен или больше, чем рейтинг любого противника, сыщики действуют первыми.

Во время сражения перестрелка может легко перейти в драку (и наоборот), однако это не меняет уже установленной очередности хода участников.

Время, необходимое для того, чтобы все персонажи в соответствии с порядком хода совершили какие-либо действия по одному разу, называется раундом. Когда заканчивается один раунд, начинается следующий.

В рамках каждого раунда первыми ходят или персонажи игроков, или их соперники в зависимости от установленного порядка действий. Затем ходит противоположная сторона. Порядок ходов не меняется от раунда к раунду.

В течение той части раунда, когда ходят персонажи игроков, каждый из них совершает какое-либо действие в порядке расположения игроков за столом, слева направо. Очередность не нужна, когда в сражении участвует только один персонаж игрока.

Когда очередь доходит до противников сыщиков, порядок их действий определяется тем, кого они выбрали в качестве цели атаки. Первым действует противник, атакующий персонажа игрока слева от ведущего, далее по порядку, в котором игроки сидят за столом, слева направо. Если несколько противников атакуют одного персонажа, порядок их действий определяется ведущим произвольным образом.

Порядок действий врагов может меняться от раунда к раунду, но порядок ходов игроков всегда остаётся неизменным.

Некоторые сверхъестественные существа могут атаковать несколько раз за раунд. Целью атак может стать как один сыщик, так и несколько персонажей, находящихся в пределах досягаемости монстра. Ведущий вправе выбирать цели чудовища в произвольном порядке, однако все атаки должны быть совершены в части раунда, отведённой противникам сыщиков.

Во время своего хода каждый персонаж может атаковать любого противника в зоне досягаемости своего оружия.

Монстры могут потратить свои действия на то, чтобы нанести дополнительный урон беспомощным или раненым жертвам вместо нападения на новых соперников. В таком случае они автоматически наносят урон выбранной цели, проверка атаки при этом не требуется. Люди, способные на настоящие зверства и безумства, также могут вести себя в бою подобным образом.

Персонажи, присоединившиеся к сражению после его начала, действуют последними. Если несколько персонажей присоединяются к битве в один и тот же раунд, ведущий определяет очередность их действий по указанным выше правилам.

Сражение продолжается до тех пор, пока одна из сторон не сдастся или не убежит, или пока все участники сражения, выступающие на одной стороне, не потеряют сознание, окажутся ранены или по другим причинам не смогут продолжить драться.

Очерѐдность хода: альтернативный подход

В игре TimeWatch используется более простой способ для определения порядка действий участников сражения.

В первом раунде ведущий решает, кто из противников или персонажей игроков действует первым. Игрок этого персонажа объявляет, кто ходит после него (это может быть как противник, так и другой сыщик), а затем использует своё действие в раунде. Так продолжается по цепочке, пока не сходят все участники сражения. Когда очередь доходит до противников сыщиков, решение за них принимает ведущий. Игрок последнего персонажа, действовавший в раунде, указывает, кто будет действовать первым в следующем.

Ситуативные боевые правила

Во время сражения возникают ситуации, которые не сводятся к простому обмену атаками: противники ищут укрытие, готовят засады, пытаются сбежать и т.д. Ниже приведен ряд боевых ситуаций, которые могут возникнуть в игре, и способы их интерпретации в терминах игромеханики.

Стоит заметить, что приведѐнные правила не универсальны. В зависимости от жанра и художественного стиля игры многие вещи могут работать по-разному. Например, существует три разных варианта интерпретации взрыва гранаты; выбор конкретного определяется тем, играете ли вы в триллер, хоррор или супергеройский боевик. Здесь приведѐн лишь самый простой из них.

Броня

Броня уменьшает повреждения, полученные персонажем во время сражения. Если вы одеты в бронежилет, вы сокращаете число пунктов урона на показатель брони, и уже затем вычитаете получившееся значение из запаса **здоровья**.

Лѐгкие бронежилеты — например, как у полицейских, — уменьшают урон на 2 пункта в случае огнестрельного оружия, и на 1 пункт — в случае холодного. Тяжѐлая броня армейского типа уменьшает урон от огнестрельного оружия на 3 пункта.

Учитывайте, что бронежилеты — это довольно неудобная штука. В них жарко, тесно, и к тому же, некоторым может показаться, что вы нарываетесь на неприятности. Все эти неудобства становятся ещё очевиднее, если вы решите надеть армейскую броню. Сыщикам не удастся просто разгуливать по городу в подобном снаряжении, не рискуя привлечь к себе внимание органов охраны порядка. Тем не менее, броня может оказаться весьма полезной во время тайных операций, проходящих вдали от любопытных глаз.

Описывая высокую эффективность современных бронежилетов, мы основывались на том, что видим в фильмах и сериалах про полицейских. При этом мы не утверждаем, что описанные правила соответствуют действительности, просто они делают игру чуть интереснее. Бронежилеты менее эффективны против холодного оружия, поэтому зрелищные рукопашные схватки предпочтительнее, чем затянутые перестрелки. Это вполне соответствует жанровым тропам триллеров и детективов. Если вы стремитесь к более реалистичной игре, может по своему усмотрению снизить эффективность бронежилетов против огнестрельного оружия.

Как правило, у монстров высокие показатели естественной брони. Они могут быть покрыты прочной шкурой, чешуёй, хитином или просто их тело способно выдерживать сильные повреждения. Как правило, большинство чудовищ более устойчивы к огнестрельному оружию, чем к сильным ударам, наносящим колотые или рваные раны.

Укрытие

Обычно в перестрелке сражающиеся стороны будут искать хоть какое-нибудь укрытие, прятаться за стенами, мебелью и т. д., подвергая себя опасности лишь на несколько секунд, чтобы выстрелить в противника. В правилах СЫЩИК рассматриваются три типа укрытий:

- **Без укрытия:** между вами и противником нет никаких преград. **Защита** уменьшается на 1.
- **Частичное укрытие:** вы наполовину открыты. **Защита** остаётся неизменной.
- **Полное укрытие:** вы полностью защищены от пуль кроме тех моментов, когда выглядываете из укрытия и стреляете в ответ. **Защита** увеличивается на 1.

Запас патронов

Правила СЫЩИК не уделяют особого внимания всевозможным деталям использования огнестрельного оружия, характерным для большинства ролевых систем. К примеру, одна атака вовсе не обязательно означает один выстрел. Персонаж может расстрелять весь барабан за один раз, а ведущий опишет, что лишь пара пуль достигла цели. На расход боеприпасов и необходимость перезарядки обращают внимание только в особо драматические моменты, когда это помогает сделать игру интереснее. В остальных ситуациях считается, что персонажи могут перезарядить оружие между раундами.

Когда перезарядка оказывается важным действием в сцене, ведущий может назначить игрокам проверку **стрельбы** со сложностью 3, чтобы они смогли быстро перезарядить оружие. Персонажи, провалившие проверку, не смогут стрелять в этот раунд.

Дистанция

Ещё одна деталь, которая практически не учитывается во время огнестрельных сражений — это дистанция. На расстоянии до 50 метров вы можете эффективно стрелять из пистолетов и дробовиков. Эффективный радиус для ружья или винтовки составляет 100 метров.

Застать врасплох

Персонажи оказываются застигнуты врасплох, если они неожиданно для себя оказываются в опасной ситуации. Избежать этого можно, если успешно пройти проверку **слежки** или **бдительности** (если последняя есть в вашей версии механики). Сложность составляет 4 плюс **модификатор скрытности** противника.

Герои могут застать врасплох персонажей ведущего, если успешно пройдут проверку **слежки** или **противниковения**. Точно так же, сложность проверки равна 4 плюс **модификатор бдительности** противника.

Если персонажей застали врасплох, сложность действий, связанных с немедленной реакцией на возникшую угрозу, возрастает на 2. В случае сражения этот модификатор действует в течение первого раунда.

На мушке

Если противник держит вас на мушке, и вас разделяет расстояние более двух метров, попытка броситься к нему и выбить оружие может очень дорого стоить. Считается, что он успевает разрядить всю обойму до того, как вы до него доберетесь. Противник не совершает проверку атаки, а просто кидает кубик урона, а затем утраивает полученный результат. Всё верно — утраивает. Причём после того, как были учтены все модификаторы урона.

Поэтому мало кто рискнёт броситься на вооружённого противника с голыми руками.

Если у противника есть пистолет, но он не держит его наготове, вы можете ринуться к нему и попытаться вырвать оружие из рук. Если у него есть оружие, но он не заметил вашего присутствия, вы также можете попытаться наброситься на него. Между персонажами начинается состязание в драке, которое решит, у кого из них останется пистолет и кто будет стрелять. Победитель бросает кубик для определения урона, нанесённого проигравшему, при этом учитывается как модификатор урона оружия, так и модификатор выстрела в упор +2.

Нелетальное оружие

В правилах СЫЩИК средства самообороны, вроде шокеров или травматических пистолетов, никогда не выводят противников из строя быстрее, чем обычное оружие. В случае их использования, противник лишь проходит проверку на оглушение (правила приведены выше). Это делает нелетальное оружие менее эффективным, чем в реальном мире, однако куда более интересным для игры.

Метательное оружие

Когда персонаж хочет поразить противника с помощью метательного оружия — например, бросив в него нож —

он должен пройти проверку **атлетики** со сложностью, равной **защите** противника. В случае метания громоздкого, тяжёлого или плохо сбалансированного оружия сложность проверки возрастает на 1.

Если в вашей версии механики есть способность **фехтование** или **холодное оружие**, для проверок метания используется именно она.

Бросок гранаты

Чтобы бросить гранату, персонаж должен совершить проверку **атлетики** со сложностью 4. В случае успеха противники в зоне поражения должны пройти проверку **атлетики** со сложностью 8, пытаясь избежать взрыва. При провале они получают урон, равный разнице между результатом проверки и её сложностью.

Проверка **атлетики** означает, что противники пытаются найти укрытие или иным способом уйти от взрыва. Если в зоне поражения есть персонажи, которые не могут этого сделать (например, они без сознания или обездвижены), они автоматически получают фиксированный урон, равный 8.

Сложность проверки уклонения от взрыва, определяется мощностью взрывчатки. Для обычной гранаты сложность равна 8, но может быть выше для других видов оружия.

Сражения без способностей

Если рейтинг стрельбы персонажа, составляет 0, это не значит, что у него аллергия на оружие. Кто угодно может схватить пушку и попытаться разрядить обойму в сторону противника. То же касается и ближнего боя: даже если у персонажа нет **драки**, вряд ли он станет сидеть сложа руки посреди сцены резни.

Тем не менее, дилетанты будут обращаться с оружием крайне неумело и неуверенно. Когда они вступают в бой, на их действия налагаются следующие ограничения:

- ▶ Дополнительный модификатор -2 наносимого урона.
- ▶ Игрок должен объявить действие в начале раунда и не может изменить решение, даже если ситуация изменится.
- ▶ Персонаж автоматически действует последним в раунде.
- ▶ Если герой использует огнестрельное оружие, 1 на кубике означает, что персонаж ранит себя или кого-то из союзников (на выбор ведущего). Урон при этом считается как обычно (с учётом модификатора -2).

Бегство

Если вы пытаетесь бежать из боя, это потребует проверки **атлетики** со сложностью 3 плюс число противников, от которых вы убегаете. Так, в сражении один на один сложность составит 4, для попытки сбежать от двоих бойцов — 5, а чтобы уйти от четверых противников, результат должен составить 7 и выше.

В случае успеха бой заканчивается, а вы убегаете. Противники могут попытаться преследовать вас, что повлечёт за собой состязание в **атлетике** (первыми действуют враги). Если проверка провалена, противник с наибольшим модификатором урона автоматически наносит урон персонажу. Бой при этом всё равно закончен, но если за вами увязается погоня, в состязании **атлетики** вам придётся действовать первым.

Когда ситуация располагает к тому, чтобы сделать бегство менее вероятным, ведущий может ввести в сцену дополнительное осложнение. Если персонаж провалил проверку, любой противник может потратить 3 пункта **атлетики**, чтобы заблокировать герою путь к отступлению. Он может в буквальном смысле встать между персонажем и выходом, захлопнуть дверь или сбить героя с ног — действие определяется логикой происходящего. В любом случае, персонаж остаётся в сцене боя, однако не получает автоматический урон, как это описано выше.

САМООБЛАДАНИЕ И БЕЗУМИЕ

Приведённые ниже правила используются, чтобы отразить негативное влияние стресса и шока на ментальное здоровье героев. Они уместны в хоррор-играх вроде «Эзотерристов» или «Ктулху», но могут оказаться лишними, если безумие выпадает из фокуса игры. К примеру, в «Блюзе города мутантов» проверки **самообладания** нужны только, чтобы сопротивляться ментальным атакам, а в Ashen Stars и TimeWatch этой способности нет вовсе.

Психические потрясения могут вывести персонажа из строя с тем же успехом, что и физические ранения. Всякий раз, когда персонаж сталкивается с чем-то, что угрожает его хрупкой психике, он должен пройти проверку **самообладания** со сложностью 4. В случае провала он теряет несколько пунктов из запаса этой способности. Их количество определяется тяжестью испытания, с которым столкнулся персонаж.

Как и в случае любых других проверок, вы можете вкладывать пункты из запаса способности, чтобы улучшить результат. Тем не менее, не стоит тратить больше пунктов, чем вы потеряете в случае провала.

Персонажи проходят проверку **самообладания** один раз за сцену. Число пунктов, которых они рискуют лишиться, определяется самым шокирующим событием, пережитым ими. Пункты, потраченные на улучшение результата броска, тоже считаются потерянными.

Ведущий решает, какие именно события могут стать причиной потери **самообладания**. Приведённые в таблице примеры служат ориентирами, а не жёсткими ограничениями.

Если игроки хотят сделать игру более насыщенной, ведущий может повышать или понижать сложность проверок **самообладания** в зависимости от отношения персонажей к происходящему. Сыщик, оценивающий событие хладнокровно и рационально, проходит проверку со сложностью 3; если же случившееся задело его за живое — со сложностью 5. Так, хирург или судмедэксперт, увидев жутко изувеченный труп, проходит проверку с пониженной сложностью. Опытный гонщик спокойнее отнесётся к ДТП. Но сложность не изменяется ни для кого из персонажей, когда они сталкиваются с потусторонними монстрами.

Инцидент	Потеря самообладания
На вас нападает человек с намерением нанести вам серьезные ранения	2
Вы попали в аварию и подвергаетесь риску получить травму	2
На вас нападает человек с явным намерением вас убить	3
Вы видите сверхъестественное существо издалека	3
Вы видите сверхъестественное существо вблизи	4
Вы становитесь свидетелем жестокого убийства или ужасной аварии	4
Вы узнаете, что вашего друга или возлюбленную жестоко убили	4
Вы находите тело вашего друга или возлюбленную	6
На вас нападает сверхъестественное существо	7
На ваших глазах убивают вашего друга или возлюбленную	7
На ваших глазах убивают вашего друга или возлюбленную в особо жестокой манере	8

Потеря самообладания

Как и запас здоровья, запас **самообладания** персонажа может опускаться ниже 0.

Если запас самообладания падает от 0 до -5, вы потрясены. Сложность всех проверок общих способностей увеличивается на 1; кроме того, вам тяжелее применять исследовательские способности. Перед тем как потратить пункты одной из них, вам придётся пройти проверку **самообладания** со сложностью, равной абсолютному значению запаса (т. е. если запас равен -3, сложность будет равна 3). Вы можете взять себя в руки и улучшить результат за счет дополнительного сокращения запаса. Сложность при этом остаётся равной тому значению, которое было до того, как вы потратили дополнительные пункты. Если проверка провалена, вы всё ещё можете потратить пункт исследовательской способности, но должны быть разыграть, как именно нервное потрясение сказывается на персонаже.

Если запас самообладания падает от -6 до -11, вы получаете психическое заболевание. Этот недуг остаётся с вами даже после того, как запас **самообладания** восстановлен до прежнего значения. Подробности описаны ниже. Вы также продолжаете пребывать в состоянии шока. Кроме того, ваш персонаж теряет один пункт рейтинга **самообладания**, и восстановить его нельзя. Единственный способ вернуть предыдущее значение — это выкупить потерянные пункты с помощью пунктов опыта.

Если запас самообладания падает ниже -12, вы неизлечимо безумны. Можете напоследок совершить какую-нибудь отчаянную выходку, которая окажется либо губительно геройской, либо просто губительной. Если персонаж пережил безумное путешествие к берегам бессознательного, следующий пункт его назначения — это комфортабельная палата с белыми стенами. Друзья и родные смогут его регулярно там навещать, а сильнодействующие препараты заставят забыть обо всех ужасах, которые привели его сюда. Пора создавать нового героя.

Психические заболевания

Если происшествие, ставшее причиной психологической травмы, не было сверхъестественным, сыщик страдает от посттравматического стрессового расстройства. Персонажа преследуют сны о случившемся, он находится в напряжении целыми днями, а нервы его на пределе, будто он ждёт, когда кошмар случится снова. Каждый раз, когда сыщик видит или слышит что-то, что напоминает ему о произошедшем, он должен пройти проверку **самообладания** со сложностью 4. В случае провала он впадает в оцепенение: персонаж не может совершать никаких действий в течение 15 минут, и после этого он ещё сутки будет потрясён (см. выше). Медицинские тесты на выявление посттравматического синдрома не уменьшают количество пунктов в запасе **самообладания**.

Если психическое заболевание вызвано столкновением со сверхъестественным, у персонажа могут возникнуть психические отклонения. Ведущий выбирает расстройство из приведённой ниже таблицы, основываясь на обстоятельствах, при которых оно появилось. Затем игрок выходит из комнаты, а ведущий и другие игроки сообща решают, как усилить его чувство потерянности и дезориентации³.

- **Бредовые идеи.** Ведущий и остальные игроки решают, какая часть реального мира оказывается ложью. И всегда была ложью. Например, белок не существует. Или фольксвагенов, или апельсинового сока. Может, Джона Леннона не убивали, а, может, он никогда и не рождался. Персонажи игроков и ведущего отрицают существование выбранного предмета, человека или события. Таким образом только персонаж, одержимый безумной идеей, знает, как «на самом деле» устроен мир.
- **Мания убийства.** Ведущий уводит игрока и сообщает ему, что его персонаж знает, что один из других персонажей игроков — монстр. Безумец абсолютно убежден в этом и знает, как его можно убить.
- **Мания величия.** Когда персонаж проваливает проверку одной из своих способностей в особо драматической ситуации, ведущий говорит, что его попытка оказалась успешной, затем просит игрока покинуть комнату. После это ведущий рассказывает другим игрокам, что на самом деле произошло, и зовёт страдающего манией обратно.

³ Этот подход требует коллективной работы всех игроков. Если это кажется слишком сложным, просто позвольте игроку с безумным персонажем самому придумать и разыграть его психическое заболевание.

- **Раздвоение личности.** В стрессовых ситуациях другой игрок получает контроль над персонажем, говорит и действует от его лица, как будто это абсолютно другой человек
- **Паранойя.** Остальные игроки должны сделать бесстрастные лица, когда игрок, персонаж которого страдает паранойей, возвращается. Время от времени они будут обмениваться между собой записками, подавать знаки ведущему, использовать бессмысленные слова как пароли или обсуждать что-то важное, о чём персонаж-параноик не догадывается.
- **Селективная амнезия.** Остальные игроки договариваются, что в мире игры произошло какое-то событие, о котором персонаж забыл. Например, он был женат или убил кого-то, или под псевдонимом написал книгу, которая стала бестселлером. Каждый персонаж, которого он встречает, упоминает этот новый факт из его жизни, о котором он сам ничего не знает.

Психологическая помощь

Персонаж со способностью **ободрение** может потратить пункты, чтобы помочь другому персонажу и восстановить запас **самообладания**. За каждый потраченный пункт **ободрения** пациент получает 2 пункта самообладания.

Если сыщик ведёт себя странно или буйно из-за своего психического расстройства, другой персонаж может потратить 2 пункта из запаса **ободрения**, чтобы его временно успокоить. До конца текущей сцены персонаж с психическими отклонениями будет вести себя рационально.

Игры разума

Психическое заболевание может быть вылечено после длительного наблюдения и ухода с применением способности **ободрение**.

В начале каждого приключения в сцене, предваряющей основное действие, персонаж, оказывающий помощь психически больному, проходит проверку **ободрения** со сложностью 4. После трёх успешно пройденных проверок и трёх следующих друг за другом сценариев, в которых запас пунктов самообладания психически больного персонажа остаётся положительным, персонаж излечивается.

Тем не менее, если персонаж снова начинает страдать психическим расстройством, к нему возвращается его старое заболевание. Полное излечение от вернувшегося психического отклонения становится невозможным.

Успешная проверка **ободрения** в течение сценария помогает улучшить состояние больного. Лечение подавляет симптомы заболевания до тех пор, пока пациент не потеряет ещё несколько пунктов из запаса **самообладания**.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗАПАСА ПУНКТОВ

Пункты, потраченные из запасов способностей, восстанавливаются по-разному в зависимости от их важности для повествования.

Запасы исследовательских способностей восстанавливаются только после завершения дела, вне зависимости от того, сколько прошло времени в игровом мире. Игроки, желающие более рационально использовать имеющиеся запасы, могут спросить, сколько обычно длится одно дело в реальном времени. Большинство игроков заканчивает одно дело за две-три встречи. Они могут решить, как им выгоднее расходовать пункты из запасов, основываясь на том, насколько быстро их группа обычно завершает расследование.

Ведущий особенно долгой игры, в которой расследование состоит из множества частей, может разделить повествование на главы и ввести в сюжет поворотные моменты, после которых герои восполняют запасы исследовательских способностей. Например, если во время расследования детективы путешествуют по

всему земному шару и встречаются пять отдельных ячеек эзотерристов в различных странах, можно восстанавливать запасы исследовательских способностей после того, как сыщики расправятся с каждой из этих групп.

Применение **ободрения** позволяет частично восстанавливать запас **самообладания** во время игры. Полное восстановление происходит между расследования и возможно, если персонаж проведёт какое-то время в спокойной обстановке с друзьями и любимыми. В серии игр, где повседневная жизнь персонажей является только фоном, восстановление происходит автоматически между историями.

Запас пунктов **здоровья** восстанавливается в течение игры — по 2 пункта за каждый день отдыха. Если персонаж ранен, использование **первой помощи** может помочь восстановить ограниченное количество пунктов из запаса в течение игры. В случае тяжёлого ранения персонаж восстанавливает пункты **здоровья** только во время пребывания в больнице под надзором специалистов.

Запасы физических способностей — **атлетики, вождения, драки и стрельбы** полностью восстанавливаются по прошествии суток в игровом мире со времени последней траты пунктов. Запасы остальных общих способностей восстанавливаются после завершения дела, как и запасы исследовательских способностей.

Что представляют собой пункты способностей?

Пункты способностей — абстрактное понятие, определяющее, как именно каждый персонаж может получить свой шанс выйти на передний план в общей картине.

Когда игрок тратит пункты, чтобы его герой сделал что-то выдающееся, он тратит кусочек времени, в течение которого сыщик является главным действующим лицом. Более активные игроки потратят пункты запасов раньше, чем более сдержанные, если они не будут более тщательно выбирать моменты, когда стоит блеснуть своими знаниями и умениями.

Помните, что все персонажи — профессионалы своего дела. Рейтинг способности отражает ваш уровень компетентности. Даже когда вы израсходовали все пункты из запаса, у вас всё ещё есть возможность успешно пройти проверку, и вы всегда сможете найти информацию, необходимую для продвижения по сюжету.

Пункты из запасов не являются чем-то материальным в мире игры. Игроки знают об их существовании, но их персонажи — нет. Это сродни тому, как герои сериалов не замечают рекламных пауз, неписаных правил о том, как выстраивается сцена, и того, что события только накаляются.

Наиболее наглядно это видно на примере исследовательских способностей, которые являются основой игры. Восстановление запаса пунктов связано исключительно с технической стороной — с длительностью эпизода.

Тем не менее, если запас какой-то способности может расцениваться как некий ощутимый для персонажа ресурс, то и восстановление запаса происходит более реалистично с точки зрения игрового мира. Уменьшение количества пунктов **здоровья** ощутимо для персонажа и выражается в полученных им ожогах, порезах, боли и общей усталости. Представления о запасе **самообладания** менее конкретны, но и он может быть выражен через настроение и действия персонажа. Физические способности, зависящие от степени утомления организма и скорости реакции, рассматриваются с учётом требований реалистичности.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

В конце расследования игроки получают по 2 пункта опыта за каждую игровую встречу, в которой они участвовали. Игроки, персонажи которых погибли в ходе расследования, получают пункты развития только за встречи с участием новых, выживших персонажей.

Пункты опыта можно потратить на приобретение новых способностей или развитие существующих. Каждый пункт позволяет повысить рейтинг способности на 1, независимо от её типа. Для сохранения правдоподобности можете считать, что новые способности на самом деле были у вашего персонажа всё время, но он начал ими активно пользоваться совсем недавно.

При определении числа пунктов опыта, которые получают герои, мы исходим из предположения, что каждое расследование проходит в течение нескольких трёх-четырёхчасовых игр. Если ваши встречи короче или длиннее, можете изменить количество пунктов опыта.

ПАРАМЕТРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

Обычно вам требуются игровые параметры только тех персонажей, с которыми сыщики рано или поздно будут сражаться. Большинству свидетелей, подозреваемых и небоевых персонажей достаточно только текстового описания и, возможно, указания межличностных способностей, которые помогут их расколоть.

В бою противники используют те же самые правила по защите и урону, что и персонажи игроков. То же касается и запасов боевых способностей. В редких случаях вместо запаса **драки** или **стрельбы** в параметрах противника может быть указан фиксированный модификатор. В этом случае он добавляется к каждой проверке атаки противника.

Запас здоровья

Выбирая запас **здоровья** персонажа, не стремитесь достоверно отразить его физическую стойкость или выносливость. Сосредоточьтесь на том, сколько урона он должен вынести, прежде чем его выведут из боя. Если из драматических соображений вам нужно ввести в игру пару головорезов, которые слягут после первого выстрела, дайте каждому по 1 или 2 пункта **здоровья**.

Модель атаки

Модель атаки — опциональная характеристика, отражающая, как именно противник тратит пункты **драки** или **стрельбы** во время сражения.

Модель атаки записывается следующим образом: $X / Y / Z$. Это значит, что во время боя персонаж потратит X пунктов боевой способности в первом раунде, Y — во втором и Z — в третьем. И так до тех пор, пока не исчерпает весь запас.

Помните, что этот параметр носит исключительно рекомендательный характер. Логика происходящего и драматическая необходимость значат гораздо больше. Если хотите, чтобы чудовище начало бездумно крушить всё вокруг или, напротив, нанесло решающий и точный удар, тратьте столько пунктов, сколько сочтёте нужным. **Модель атаки** — это вспомогательный инструмент, который призван помочь, если вы не знаете, сколько пунктов стоит потратить в конкретной ситуации.

Если вы используете модель атаки, увеличивайте количество потраченных пунктов после каждого промаха до тех пор, пока противник не попадёт в сыщика, либо пока не исчерпает запас пунктов.

Броня

Значение брони вычитается из урона, полученного персонажем. Если в описании брони в скобках указан тип оружия, значит, она снижает урон, нанесённый только этим оружием. Некоторые виды брони защищают от любого урона, наносимого в рукопашной схватке, но не спасают от огнестрельных ранений, и наоборот.

Модификатор бдительности

Модификатор бдительности противника отражает его способность предугадывать действия сыщиков как с помощью обычных органов чувств, например, зрения и слуха, так и с помощью необычных, вроде эхолокации, распознавания феромонов или чтения ауры. **Модификатор** отражает все индивидуальные особенности восприятия — как естественные, так и технологические. Если в описании указано два числа через косую черту, второе означает модификатор без использования особого снаряжения и приспособлений.

Модификатор бдительности прибавляется к сложности проверок **проникновения** или **слежки** героев, когда они стремятся остаться незамеченными для противника. К примеру, пытаются тайно проследить за монстром или пробраться в его логово, не привлекая внимания.

Модификатор скрытности

Модификатор скрытности отражает умение противника оставаться незамеченным. Кто-то умеет бесшумно передвигаться, кто-то достаточно мал и быстр, чтобы ускользать от чужого внимания, а кто-то, напротив, грузен и неповоротлив настолько, что его не увидит только слепой.

Модификатор скрытности добавляется к сложности проверок **бдительности** или **слежки**, цель которых — обнаружить присутствие противника.

Проверки и персонажи ведущего

Правила СЫЩИК, насколько это возможно, ориентированы на игроков. Если некое событие зависит от параметров или действий второстепенного персонажа, ведущий всегда должен искать способ разрешить ситуацию посредством проверки, которую проходит персонаж игрока.

К примеру, сыщики расследуют похищение, и им приходится иметь дело с взволнованным родственником жертвы. Ведущий решает, что если у персонажа сдадут нервы, он расскажет всё журналистам, что существенно осложнит расследование. Чтобы определить, случится это или нет, ведущий не заставляет персонажа проходить проверку **самообладания**; вместо этого он даёт кому-то из игроков потратить пункты успокоивания, чтобы убедить беднягу не делать этого.

Если персонаж ведущего пытается, к примеру, украсть что-то у сыщика и у того нет возможности ему помешать, просто решите, удалось ему это или нет. Не нужно сводить всё к проверке **воровства** и трате пунктов из запаса способности. Так вы создаёте непредсказуемую для себя ситуацию. При этом, поскольку у игроков нет возможности повлиять на результат, они от этой непредсказуемости ничего не выигрывают.

УГРОЗЫ

Во время боя или вне его персонажи могут подвергаться самым различным угрозам: электрический шок, ожоги, отравление и т.д. Ниже описано, как это влияет на запасы **здоровья** сыщиков.

Электричество и другие виды шока

Урон от электрического шока зависит от напряжения, воздействию которого подвергся персонаж. Он может страдать от трёх видов шока:

- **Слабый** — равносителен прикосновению к оголённой проводке или повреждённому устройству под напряжением. Персонаж теряет 1 пункт **здоровья**, и его отбрасывает на пару метров от источника шока.
- **Умеренный** — равносителен удару электрическим погонялом для скота. Персонаж теряет 2 пункта **здоровья** и, если это произошло во время сражения, пропускает 4 следующих действия. Этот период можно сократить за счёт траты пунктов **атлетики**: по 3 пункта за каждое действие.
- **Сильный** — равносителен удару молнии. Урон определяется броском кубика с модификатором +4.

Ведущий должен всегда предоставлять игрокам возможность избежать шока. Это может быть проверка **атлетики**, чтобы вовремя среагировать на угрозу, либо проверка **слежки** или **бдительности**, позволяющая заметить опасность.

Если в результате шока **здоровье** сыщика опустилось до -6 или ниже, считается, что ток прошёл через мозг или сердце. В этом случае ведущий описывает соответствующие симптомы и методы реабилитации, через которые проходит персонаж во время последующего лечения.

Многие другие виды шока также могут быть смоделированы с помощью приведённых правил. Просто измените элементы описания, сохранив прежними потери пунктов **здоровья**.

Удушение

Персонаж может в течение двух минут обходиться без воздуха, не получая никаких негативных последствий. После этого он теряет по 1 пункту **атлетики** каждые 10 секунд, в течение которых он пытается задержать дыхание. Когда запас **атлетики** исчерпан, сыщик теряет по 1 пункту **здоровья** каждые 5 секунд.

Огонь

Урон от огня определяется тем, какая доля поверхности тела сыщика подвергается воздействию пламени. Персонаж получает урон каждый раунд (или каждые несколько секунд, если находится вне боя), пока не сожжёт или не потушит пламя.

- **Малое воздействие** — персонаж обжёт руку или ногу и получает урон с модификатором -2.
- **Частичное воздействие** — до половины поверхности тела сыщика подвергается воздействию огня. Модификатор урона +0.
- **Экстенсивное воздействие** — больше половины тела сыщика объято пламенем. Модификатор урона +2.

Ведущий должен всегда давать возможность избавиться от воздействия огня. Как правило, попытка потушить пламя требует проверки **атлетики** со сложностью 4. Сложность может быть выше, если сыщик покрыт сильным катализатором горения или если столкнулся с потусторонним огненным чудовищем.

Отравление

Токсины могут попасть в организм сыщика путём вдыхания или непосредственного введения в систему кровообращения. Эффект воздействия значительно разнится в зависимости от типа яда. К примеру, бытовой токсичный очиститель обладает модификатором урона -2, а модификатор высокотехнологичного нервно-паралитического газа — от +6 до +16.

Как правило, действие вдыхаемых токсинов наступает сразу. Яды, вводимые путём инъекций или проглатывания, обладают отложенным эффектом. Их действие наступает спустя несколько минут или даже часов после приёма. Урон от яда может быть разделён на несколько этапов и сопровождаться невозможностью восстановить пункты здоровья, пока эффект отравления не будет нейтрализован.

Как и в случае с другими угрозами, ведущий должен всегда предоставлять игрокам возможность избавиться от воздействия токсина.

СОЗДАНИЕ СЦЕНАРИЕВ

СЫЩИК предполагает определённый стиль разработки сценариев. Причём то, как вы создаёте приключения, играет ничуть не меньшую роль, чем правила, которые вы используете.

УЛИКИ

Если фрагмент информации необходим, чтобы история продолжила развиваться — это **ключевая улика**. На её получение не должны тратиться игромеханические ресурсы. Кроме ключевых улик без траты пунктов игроки могут получить какие-нибудь занятные, но не существенные для дела сведения.

Если вы хотите дать персонажам важные побочные сведения, которые помогут им разобраться в происходящем, предложите игрокам потратить 1-2 пункта из запаса подходящей способности для их получения. Назначьте стоимость в зависимости от той развлекательной ценности, которую представляют эти данные, а не от игровой сложности выполнения задания. Главная цель этой системы — сделать улики доступными, тогда игроки смогут поломать голову над тем, как именно кусочки мозаики собираются в единую картину. В ваших силах облегчить этот процесс, подстраивая ситуации таким образом, чтобы игроки могли получить ту или иную подсказку. От старых привычек сложно избавиться, поэтому следите за собой и не превращайте поиск улик в испытание.

Если в случае неудачи за каким-то действием может последовать безумие, ранение или смерть, заставьте сыщика пройти проверку. Если логика игрового мира подразумевает, что персонаж ведущего будет активно противиться какому-то действию персонажа игрока, устройте состязание.

ТИПЫ УЛИК

Помимо описанных выше ключевых и дополнительных улик, правила СЫЩИК выделяют несколько видов подсказок, которые могут встретиться игрокам.

Плавающие улики

Удобнее всего составлять сценарий таким образом, чтобы в нём присутствовали две или три «плавающие» **ключевые улики**, не привязанные к какому-либо определённому месту. Если обычная ключевая улика связана с какой-то конкретной сценой, то «плавающая» может быть найдена в одной из нескольких. Ведущий решает по ходу игры, в каком именно эпизоде персонажи игроков получают нужную информацию.

Плавающие ключевые улики позволяют ведущему контролировать темп повествования. Они дают сыщикам возможность испытать все интересные моменты сценария до того, как произойдёт переломный сюжетный поворот. Например, вы можете устроить героям встречи со всеми подозреваемыми в убийстве их друга до того, как

поворот сюжета запрет их всех вместе на ночь в старом заброшенном доме. Чтобы достичь этого, достаточно просто придержать на время ключевую улику, указывающую на дом. Такой подход позволит игрокам насладиться историей во всей её полноте.

С другой стороны, плавающие улики позволяют вам, подобно безжалостному редактору, вырезать лишние сцены, чтобы ускорить темп развития событий. Допустим, плавающая ключевая улика может появиться в любой из пяти разных сцен. Вы решили, что эта часть приключения должна занять около часа. Если игроки переходят от сцены к сцене каждые десять минут, ключевая улика появится в самой последней. Если они мешкают и тратят по двадцать минут на сцену, они найдут ключевую улику сразу же после третьей.

Ещё один повод для появления плавающей улики — перемена настроения игроков. Если им всё ещё доставляет очевидное удовольствие этот этап приключения, если их занимает происходящее, переход к новому этапу может быть отложен до самой последней сцены. Если игроки начинают скучать или уставать, улику стоит преподнести пораньше.

Обусловленные улики

Один из популярных приёмов полицейских сериалов — это сцена допроса упрямого свидетеля, которого застав-

ляет «расколоться» упоминание некоего важного факта. Именно этот факт позволяет получить необходимую информацию или признание. В правилах СЫЩИК подобного рода информация называется обусловленной уликой. Её можно добыть только с помощью одновременного использования межличностных способностей и заранее добытой улики. Последняя называется уликой-условием и входит в категорию ключевых улик.

Связующие улики

Связующая улика — это улика, которая нужна для разрешения загадки, но её важность становится очевидна не сразу. Они создают ощущение структурного разнообразия в сценарии и сглаживают чувство, что персонажей игроков ведут по прямой из точки А в точку Б, а затем — в точку В. Если такие улики расположить и преподнести как надо, они послужат источником озарений при объединении игроками нескольких отдельных кусочков мозаики.

Вместе с тем, использование таких улик представляет немалый риск, поскольку игроки склонны забывать мелкие детали расследования — особенно если они встречались им в прошлой или позапрошлой игровой сессии. Ведущему порой придётся напоминать игрокам о предыдущей детали головоломки, когда их персонажи обнаружат следующую.

Улики ограниченной доступности

Иногда в расследовании могут фигурировать улики, которые доступны не всем персонажам, даже если у них есть соответствующие способности. Это секретная, эзотерическая или просто труднодоступная информация, которой обладает лишь один член группы — в силу личной предыстории или случайности.

К примеру, всего несколько агентов Ordo Veritatis в курсе деталей операции «Корнуолл». Однако если эти сведения необходимы для завершения расследования, один из персонажей игроков будет в числе этих избранных.

Эта техника используется, чтобы не создавать у игроков ощущения, будто сыщики имеют свободный доступ к малоизвестной или секретной информации. Ведущий может ещё до начала игры определить, кто из героев обладает нужными сведениями, исходя из предыстории персонажей или рейтингов его способностей. В противном случае «избранным» становится персонаж, который первым совершил действие, необходимое для получения улики. В ситуации, когда непонятно, кто именно обнаружил улику, ведущий выбирает сыщика с наибольшим рейтингом способности или персонажа, который давно не был в центре внимания.

Отложенные по времени результаты

Эту технику можно использовать в любой ситуации, когда сыщики могут положиться на сведения, полученные от экспертов со стороны. Она удобна тем, что позволяет контролировать скорость ведения расследования. В детективных сериалах часто используется приём, при котором ход расследования меняется в момент получения результатов исследований из лаборатории. Например, вмешательство экспертов оправдывает подозреваемого или указывает сыщикам на других свидетелей или места, которые стоит обследовать. Или же новые данные заставляют детективов переосмыслить всю собранную на текущий момент информацию, провести повторные допросы участников событий или ещё раз осмотреть место преступления.

Результат из лаборатории может стать отложенной на некоторое время ключевой уликой, позволяющей персонажам перейти в новую сцену. Используйте этот приём, когда отдельные эпизоды расследования связаны между собой в свободном порядке. Если персонажам игроков наскучила или надоела какая-то сцена, они получают весточку от эксперта и вместе с нею — новые сведения для продолжения дела.

Получение отложенных по времени результатов также может заставить игроков переосмыслить ту информацию, которой они уже обладают. Например, они выясняют, что у какого-то подозреваемого на самом деле не было алиби, или что рассказ одного из свидетелей оказался ложным.

Используйте записи

Помимо записей, которые вы подготовили для самого сценария, вам может пригодиться два списка способностей. Первый — список тех из них, на которые завязаны улики в вашем приключении, второй — сводка способностей, которыми обладают герои (пусть игроки сами составят его при создании персонажей).

Используя эти списки, вы сможете убить сразу двух зайцев одним выстрелом. Во-первых, сравнив два списка, вы будете уверены, что персонажам так или иначе окажутся доступны все ключевые улики в приключении.

Во-вторых, вы сможете убедиться в том, что ваш сценарий не получился «однобоким». Если в нём активно используются способности одного-двух игроков, а третий остаётся не у дел, возможно, не помешает добавить пару сцен, в которых он сможет показать себя компетентным специалистом.

Эту технику можно расширить на создание сценариев в целом. Старайтесь держать перед глазами список способностей персонажей, когда планируете новые сцены и сюжетные повороты. Игроку, который вложил 3 или 4 пункта в оружейное дело, вряд ли понравится, если на протяжении нескольких сюжетов ему так и не представится возможность проявить себя в качестве опытного оружейника. Старайтесь избегать таких моментов.

ТИПЫ СЦЕН

После того, как вы спланировали исследование, самое время разбить его на сцены. Каждая из них будет происходить в разных местах и включать в себя взаимодействие с разными персонажами ведущего. Под заголовком сцены отметьте её тип, а также какие сцены ведут к ней и к каким сценам ведёт она.

Выглядит это примерно так:

Преподобный

Тип сцены: ключевая.

Следует за: Инструктаж.

Ведёт к: Видящая, Скептик,

Репортёры города Секвойя.

Сцены бывают следующий типов.

Вводная

Эта первая сцена в вашей игре. В ней герои узнают о происшествии, которое станет отправной точкой расследования.

В разных играх вводная сцена может выглядеть по-разному. К примеру, в «Эзотерристорах» первой сценой игры зачастую становится беседа с господином Верити, который проводит инструктаж агентов для будущей миссии. В *Ashen Stars* вводная сцена — это очередной заказ, который получает команда Лазеров. Игра по «Страху как он есть» начинается с того, что герои узнают о каком-нибудь жутком происшествии, которое случилось с кем-то из их друзей или близких. Или сами сталкиваются с ним.

В некоторых сценариях ведущий может обойтись без вводной сцены и начать повествование в духе *in media res*. В этом случае всю необходимую информацию можно предоставить игрокам в виде коротких ретроспективных эпизодов.

Ключевая

Каждая ключевая сцена строится вокруг хотя бы одного фрагмента информации, необходимого игрокам, чтобы распутать дело. Иными словами, основа такой сцены — ключевая улика. Каждая ключевая улика, в свою очередь, ведёт к другой сцене, как правило, тоже ключевой.

Продумывая связи между отдельными ключевыми сценами, помните, что вы планируете лишь один из возможных путей расследования, но не единственный. В процессе игры вы вполне можете отказаться от одной из сцен и расположить улику, связанную с ней, в импровизированном эпизоде, который родился из действий сыщиков. Это спасает вас от ситуации, когда ходом расследования так или иначе управляют персонажи ведущего, а игроки становятся лишь пассивными наблюдателями.

Вариативная

Вариативные сцены предоставляют сыщикам информацию, которая будет полезной для понимания общего замысла антагонистов, но не является необходимой для завершения дела. Такие сцены связаны с какими-то важными деталями или дополнительными сведениями. Либо же герои находят ту же информацию, что и в основных сценах, но видят её под другим углом.

Сведения, которые герои находят в вариативных сценах, хоть и не являются ключевыми уликами, достаточно важны, чтобы герои потратили на них время. Они позволяют сузить область поисков или отбросить часть гипотез, которые успели сформировать игроки.

Как подать информацию

В ключевой сцене, как правило, помимо ключевой улики содержится масса побочных сведений. Эти факты могут помочь сыщикам в понимании подоплеку происходящего или наоборот — помешать расследованию, отвлекая внимание детективов на несущественные мелочи. Создавая сцену, вы должны предположить, какими вопросами будут задаваться детективы и какие ответы им дать, исходя из их квалификации.

Не стоит делать все улики доступными только при трате пунктов. Сыщикам придётся заплатить, если:

- ▶ сведения явно мистического характера;
- ▶ информация не вполне ясна, или её связь с расследованием не очевидна;
- ▶ сыщики получают эти данные быстрее, чем могли бы;
- ▶ они приобретают какое-то другое полезное преимущество.

Если трата пунктов не даст персонажу возможности почувствовать себя героем дня или других преимуществ, то стоит сделать эту информацию бесплатной. Самое главное — чтобы игроки почувствовали, что каждая трата пунктов из запаса того стоит.

Реакция противника

В этих полных опасности и адреналина сценах герои сталкиваются с персонажами ведущего, которые пытаются помешать расследованию. Как правило, это сцены ожесточённых драк, погонь и перестрелок. Впрочем, противники могут действовать и более деликатно: устроят диверсию или утановят слежку за героями.

Как и ключевые улики, сцены реакции противников могут быть «плавающими». Это даст вам возможность вводить их в игру в тот момент, когда игроки начали скучать и им не помешает встряска.

Угроза

В таких сценах сыщики сталкиваются с некой обезличенной опасностью, которая угрожает их безопасности или возможности продолжать расследования. Как правило, в сценах угрозы игроки часто кидают кубики, проходя проверки и состязания.

Сюжет второго плана

Помимо сюжета самого расследования вы можете ввести в сценарий дополнительный сюжет второго плана. В посвящённых ему сценах герои взаимодействуют с другими персонажами, изучают их мотивы и действия — однако это не оказывает непосредственного влияния на ход расследования.

Главная загадка сценария задаёт структуру повествования и последовательность сцен в нём. Побочная же сюжетная линия связана с характерами героев, последствиями их прошлых выборов, профессиональной деятельностью или отношениями. Одним словом, сюжет второго плана делает историю более «личной». Иногда события сюжета второго плана запоминаются игрокам даже больше чем само расследование, однако такие истории лучше подходят для долговременных кампаний, состоящих из нескольких игр.

Развязка

Во время развязки сыщики завершают расследование и сталкиваются с последствиями своих действий и выборов. Эта сцена — момент наивысшего накала страстей. Разоблачение злодея, большая драка с жутким монстром, сложная моральная дилемма — или всё сразу. Развязка ставит точку в вашей истории, поэтому постарайтесь сделать её яркой, динамичной и запоминающейся.

Гибридные сцены

Вы можете объединить сцены нескольких типов в одну — в этом случае они называются гибридными. Чаще всего в гибридных сценах герои могут получить ключевые или дополнительные улики, но для этого придётся пройти опасное испытание или вырвать сведения из рук персонажей ведущего.

Если вы делаете ключевую улику наградой в некоем испытании, убедитесь, что в при провале игроки смогут получить информацию другим способом. В противном случае улика окажется недоступной, а это противоречит принципам правил СЫЩИК.

Диаграммы сцен

Чтобы убедиться, что решения персонажей в вашем сценарии играют существенную роль, составьте диаграмму сцен. Соедините сцены стрелочками, убедитесь, что действие может разворачиваться в свободном порядке. Добавьте элемент неожиданности и разнообразия, вводя сцены, не относящиеся непосредственно к расследованию (реакции противников, угрозы, сюжеты второго плана), но главное, чтобы игроки смогли соединить в ходе расследования ключевые и вариативные сцены несколькими способами.

ПРОВЕДЕНИЕ ИГР

Описанные выше правила содержат достаточно информации для того, чтобы провести игру по правилам СЫЩИК. Ниже описаны дополнительные советы для ведущих, которые помогут в этом нелёгком деле.

ПРАВИЛА СЫЩИК И ПРОВЕРКИ

Как и в других играх, чтобы добыть ту или иную улику, игроки описывают логическую последовательность действий, которые могут привести к получению информации, прямо или косвенно указывая, какая при этом будет использоваться способность. В традиционной модели за этим следует проверка навыков, и в случае успеха ведущий предоставляет игрокам нужные факты. В правилах СЫЩИКА мы опускаем этот момент, но только его.

Традиционная модель

***Игрок:** Я обследую тело, чтобы выяснить причину смерти.*

***Ведущий:** Пройди проверку **медицины**.*

***Игрок** (после броска кубика): Прощёл.*

***Ведущий:** Убитому нанесли сильный удар тупым предметом по затылочной части черепа. Под его головой растеклось кровавое пятно.*

Правила СЫЩИКА

***Игрок:** Я обследую тело, чтобы выяснить причину смерти.*

***Ведущий** (сверяется со списком, чтобы убедиться, что персонаж обладает знанием **медицины**): Убитому нанесли сильный удар тупым предметом по затылочной части черепа. Под его головой растеклось кровавое пятно.*

Ни в одной из этих моделей игроки не хватаются за листы с описанием их персонажей, как только начинается новая сцена, и не орут дурным голосом: «Медицина! Гербология! Архитектура!» Они сами понимают, что такое поведение выглядит, как минимум, странно, и что ещё хуже, делает игру скучной и глупой. К тому же, таким образом они не добьются от ведущего нужной информации ни в одной из моделей.

Единственное различие между классической моделью и моделью правил СЫЩИК заключается в отсутствии броска кубика. Вы знаете ваших игроков. Предоставляйте им информацию так, как вы обычно это делаете: активно, пассивно, как угодно. В случае правил СЫЩИК совершенно не имеет значения, догадаются ли игроки сами, что к чему, или вы их направите — как вам больше нравится. Но это небольшое изменение, касающееся проверок, значительно влияет на игровой процесс.

ТЕХНИКА ВОЖДЕНИЯ

Основные жалобы на игры в детективном жанре касаются того, что игроков якобы ведут по рельсам заранее выстроенного сюжета. Хотя вы редко услышите противоположное мнение, мы смеем вас заверить, что очень часто игроки приходят в полное замешательство, когда не знают, что их персонажам делать и куда идти.

Не мешайте игрокам совещаться, пока обсуждение проходит живо и весело. Если группа сбита с толку и не может прийти к единому мнению, деликатно вмешайтесь в дискуссию. Подведите итог озвученным предложениям и подтолкните игроков к выводам. Попытайтесь не навязывать им предпочтительное с вашей точки зрения решение, так как оно вряд ли будет беспристрастным.

Напоминайте игрокам, что единственный способ продвинуться по сюжету – добыть как можно больше информации. Если игра останавливается, обратитесь к идеям игроков. Спросите, какие действия им кажутся на данный момент наиболее логичными.

Может возникнуть ситуация, когда игроки будут какое-то время находиться в нерешительности или из-за слишком большого числа возможных действий, или из-за того, что они не видят безопасного варианта развития событий.

Подтолкните их, напомнив о мотивах персонажей и их целях. Да, загадки, с которыми столкнулись персонажи, кажутся им пугающими и странными, но они должны помнить, что поставлено на карту.

Избегайте отрицания

Когда вы будете проводить игру, постарайтесь думать, на две-три сцены опережая игроков. Также может быть полезным держать в голове какой-нибудь кульминационный момент. Это позволит вам направлять действия персонажей таким образом, чтобы заключительная сцена выглядела логическим завершением сцен, предшествующих ей.

Не делайте возможные сюжетные ответвления слишком статичными в вашем воображении. Пусть они будут лишь эскизами, которые вы сможете изменить или отбросить, если действия персонажей игроков приведут к какой-то более интересной ситуации.

Готовьтесь импровизировать и старайтесь реже отвечать «нет» на предложения игроков. Считайте это вольной трактовкой главного принципа импровизационного театра: избегайте отрицания. Если во время постановки актёр говорит партнёру, что тот теперь играет роль его матери, партнёр должен принять эту роль и действовать в соответствии с нею.

Если он скажет «нет», это разрушит представление. То же самое происходит и в игре, когда вы отвечаете отказом на предложения игроков. Так вы обеднеете повествование, да ещё и наказываете участников за попытку проявить активность.

Развивайте в себе умение реагировать на идеи и решения игроков и не бойтесь подстраивать под них повороты сюжета. Если вы понимаете, что идея, озвученная одним из игроков действительно интересная, что она сделает сценарий лучше — не нужно её отбрасывать. Подумайте, как можно изменить сценарий и включить её в повествование.

К примеру, вы водите игру по «Эзотерриористам» и решили, что патологоанатом Эльза Хауэр — всего лишь невинная обманутая пешка в игре сектантов, которым нужны свежие трупы для ритуалов. Если детективы твёрдо уверены, что она злодейка, возможно, вам стоит отказаться от первоначального замысла. Тогда игроки смогут наслаждаться своей победой, приведя ведьму к правосудию.

Это не значит, что вы должны воспринимать каждое решение игроков как руководство к действию. История должна удивлять их неожиданными поворотами. Если сомневаетесь, сделайте игроков правыми наполовину.

Например, в случае упомянутой Эльзы, она может стать носителем паразита из Внешней тьмы, который и заставлял её совершать преступления. Монстра можно извлечь из тела несчастной, и спасти тем самым невинного человека.

Не нужно перекраивать заново весь сценарий после каждого действия детективов. Главная задача ведущего — избежать таких сцен, где решительно ничего не происходит, или сцен, которые по сравнению с предложенным игроками вариантом развития событий кажутся скучными. Если игрок считает, что компьютерный архив в заброшенном убежище может запустить голографическую запись с изображением библиотекаря, он расстроится, узнав, что компьютер не так уж нов и хорош для этого. Также не стоит скрывать эту запись от игроков, потому что у их персонажей нет нужной способности. Получение нужной информации от голограммы интереснее и полезнее для расследования, чем отсутствие такой возможности. Но это не значит, что по окончании проигрывания записи программа не преподнесёт детективам какой-нибудь неприятный сюрприз.

Ведение и следование

Импровизация – это техника, а не самоцель. Порой игра становится интереснее для всех, если на короткое время вы возьмёте бразды правления в свои руки. Уместнее всего это делать в финале истории, когда возникает необходимость увязать воедино все сюжетные линии и направить героев к заключительной сцене.

Главное в импровизации – это умение реагировать на настроение игроков. Когда они активно ведут расследование, фонтанируя интересными идеями, следуйте за ними. Когда они исчерпали свой творческий потенциал, ведите их за собой. Импровизация должна быть органичным процессом, во время которого вы и отдаёте, и берёте.

ЗАВЕРШЕНИЕ СЦЕН

В хорошем детективном рассказе или телесериале автор легко завершает сцену в тот момент, когда она себя исчерпала, и сразу переходит к следующему интересному эпизоду. Персонажи могут ещё долго задавать ни к чему не ведущие вопросы, проверять тупиковые ветви сюжета и т. д. — но зрители или читатели не видят этих бесплодных метаний. Оно и к лучшему, поскольку позволяет существенно сэкономить время и удержать внимание аудитории.

В настольной ролевой игре достаточно сложно передать этот принцип. Игроки не знают, получили ли они все возможные сведения и не пора ли закругляться. Вот простой приём, который позволит вам проводить персонажей на выход, не разрушая при этом иллюзию реальности игрового мира: перед началом игры возьмите лист бумаги и напишите на нём большими буквами слово «СЦЕНА ЗАВЕРШЕНА». Как только персонажи найдут все доступные ключевые улики и большую часть второстепенных и начнут топтаться на месте, поднимите табличку. Когда игроки её увидят, это будет сигналом к завершению поисков. Разумеется, вам придётся объяснить, зачем это нужно, перед тем, как вы перейдёте к расследованию. Этот приём прост, эффективен и не так сбивает с толку и разрушает атмосферу, как устные указания. Можете для этих целей использовать какую-нибудь мелодию или звук, если игрокам так удобнее.